电脑应用和娱乐的第一选择

总第165期

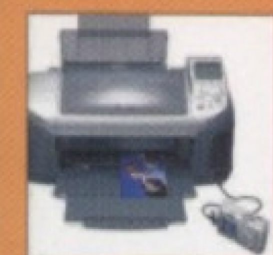
大众软件 04

Popsoft



2004年
半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P20

轻松打印高质量照片

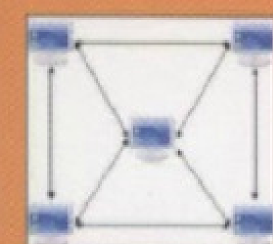
一款不到两千元的喷墨打印机，内置防水耐光性能出色的第4代“世纪虹彩”墨水和6色分体式墨盒，我们能否用它获得媲美照片的效果？



P26

走进微软亚洲研究院

“走进研究院”是我们今年推出的一个小型系列专题。在这里，您将看到IT领域最前沿的科技进展，以及它们在未来生活中对我们所产生的影响。



P67

人人为我，我为人人
——将BT进行到底

大量资料对BT下载进行全面剖析，让你在使用的同时也解决你困惑已久的问题。



P108

以游戏的名义……

这篇专题源于去年纪念WEST-WOOD倒掉的专题。而关于这一专题的网上调查，却引发了我们对旧话题的新思考——即对游戏中掺杂意识形态和色情暴力的反思。

ISSN 1007-0060







2003年度国内“天地风云奖”评比中，获得[年度极具潜力期待大奖]!
2003年度“韩国游戏大赏”评比中，勇夺[总统奖]及[最佳美术奖]!





主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立 黄志昕
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江 王槊
美术总监 祁津忆
本期责编 黄志昕
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年02月16日
零售价 人民币 6.80元 港币 20.00元 美元 4.95元 新加坡元 9.00元







选择戴尔，
选择国际领先图形工作站





图片仅供参考 液晶和纯平显示器需另加费用
广告有效期2004年2月2日至2月28日
广告所列产品、价格、配置、优惠、升级建议，如有更改恕不另行通知，欢迎致电向销售代表查询。

Dell | 图形工作站

Precision™ 360 图形工作站

- **支持800MHz前端系统总线**
  英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 256MB(2X128)ECC DDR400 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX500显卡
- 48倍速最大EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- Dell鼠标/集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥9,288**

此价格不包含显示器 配置代码：L620212

Precision™ 450 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线
  英特尔® 至强™ 处理器**2.6GHz**
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) ECC Dual
  Channel DDR 400 SDRAM内存
- 128MB nVidia® Quadro Fx500 Graphics显卡
- 48X EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥13,388**

此价格不包含显示器 配置代码：L620217

Precision™ 650 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强™ 处理器**2.8GHz**
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 128MB nVidia® Quadro FX 500 VGA/DVI显卡
- 48X EIDE CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥15,888**

此价格不包含显示器 配置代码：L620223

Precision™ M60 移动图形工作站

- 英特尔® 奔腾® M处理器**1.4GHz**
- Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 DDR 333 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸Dell UltraSharp™Enhanced WUXGA TFT显示屏(1920X1200)
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器/集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成Broadcom 10/100/1000 以太网卡
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 集成IEEE 1394端口/集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint™ 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥21,688**

配置代码：L620224

Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

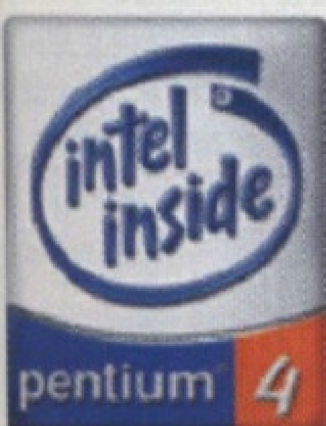


让你的创意满分

头脑风暴过后，完美的执行能成就你大师的梦想，全新戴尔Precision™工作站，超乎想象的强劲动力让这一切成为可能。它特别为专业用户设计，更强劲可扩展的的超级性能，专业的图形处理能力，让灵感精彩绝伦的呈现，令想象力拥有更大发挥空间。除了三维动画，亦适合数码内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、软件开发及财务分析。出类拔萃的专业性能，加上平易近人的价格，优秀工作站的强大动力，帮助你打造自己的数字梦工厂。

性能出色 创意之选 轻松拥有 DELL™ 戴尔

免费订购咨询 **800-858-2018**



购买戴尔电脑，需额外支付全国统一的运费

广告代码：8100126  **www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠**

编辑部报告

对周星驰的一次非典型采访



身为一名IT兼游戏记者，一般来说跟演艺界搭不上太多关系，因此我们总是在办公室里私下感叹演艺明星们日渐高涨的人气值——甭管什么角儿，但凡在镜头里面露过几面就敢称国际巨星，每到一处前呼后拥饭斯云集，那种气势还真不是IT大老板们比得了的。

不过星爷不一样。星爷不是人，是神，食神。

全中国玩电脑的那么多小青年，100个人里有101个成天在电脑里看着不花钱的星爷的片子，《大话西游》这部电影更是他们眼中至高无上的经典。星爷暗藏玄机的无厘头作派正应了电脑青年们狂放不羁的叛逆性格，为了这个他们甚至把每天见面的问候语都改成了"你妈贵姓？！"

说了这么多，你一定理解了我想有个机会与星爷面对面的强烈愿望。所幸的是，2004年1月16日，网易公司帮我圆了这个梦想。

这天下午15点20分，天气似冷非冷，北京展览馆ChinaJoy展会现场上CCTV-5的著名足球主持人段瑄 正在百无聊赖地主持着一个什么中国游戏颁奖典礼，就在他准备宣布年度最佳单机游戏大奖的时候，一群灰衣保安冲进人群，不由分说地把个衣着单薄，留着花白头发的星爷摞在了他旁边。段瑄见势不妙，只好临时改变议程，开始颁发年度最佳国产网络游戏大奖。星爷在毫无想象力地把奖杯颁发给由他自己代言的《大话西游Ⅱ》之后，终于接受了《大众软件》的专访。



大众软件：星爷平时一般用多少时间玩游戏？

星爷：玩得不多啦。我的家里面没电脑，一般只好在公司里面玩玩啦。

大众软件：在公司玩老板不会扣钱么？

星爷：让他们扣好啦。

大众软件：星爷平时玩什么游戏啊？

星爷：（看看旁边的网易公司执行董事董瑞豹）不用说啦，当然是《大话西游》嘛，还有他们新推出来的那个什么《梦幻西游》也有玩啊（笑）。

大众软件：星爷家里面连电脑都没有觉不觉得很落伍啊？

星爷：没办法，我很笨的嘛，玩不好那个东西。

大众软件：如果将来《仙剑奇侠传》拍成电影，星爷来演李逍遥好不好？

星爷：（愣了一会）李逍遥是谁？

大众软件：星爷想不想投资网络游戏？

星爷：我没钱！（又看了看董瑞豹）要他们支持我啊。

大众软件：星爷和丁磊是不是好朋友啊？

星爷：我和丁磊……当然是好朋友啦，就是不知道他和我是不是好朋友啦。

大众软件：请星爷给我们的读者说几句话好吗？

星爷：让他们……玩……吧。哦，你是不是想让我说那个"猴年大吉"？好吧，祝他们新春快乐，我是孙悟空！

陷入记者重围的星爷，他的眼神真的好温柔，不过他仍然不是神，是人，因为网易公司只用一辆普普通通的东风风行旅行车就把他给运来了，我没看见想象中的劳斯莱斯。但是不管怎样，喜欢星爷需要理由吗？

不需要吗？
需要吗？
不需要吗？
……

本刊记者 鸦嘴兽
duckbill@popsoft.com.cn
完成于2004年01月16日23时53分

温瑞安武侠名著《四大名捕·会京师》为蓝本改编，再现名捕侠骨愁肠！

血牢逃龙风云变，逆臣当道乱朝纲。
四大名捕会京师，铲除奸佞保忠良。

四大名捕

简体中文版

好评热卖中

标准版：69元3CD

豪华版：128元3CD＋豪华特典

游戏类型：武侠RPG

豪华特典


四大名捕超酷T恤衫


特制同心幸运玉佩


精美人物书签九枚组


四大名捕仿古记事薄

盟军敢死队3 COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN
目标柏林

- 标准版 69元
- 金属珍藏版 99元
- 官方权威攻略 25元

《盟军敢死队》终极典藏版全国 限量 编号发售3500套，火热预定中！

- 8CD完全重制收录——《盟军敢死队：深入敌后 Remix》、《盟军敢死队：使命召唤》、《盟军敢死队2：勇往直前》、《盟军敢死队3：目标柏林》全系列简体中文版游戏，全部光盘及印刷物均重新设计制作
- 极密超豪华DVD——《盟军敢死队：制作秘话》，深入Pyro Studios，对盟军缔造者们一一采访，观赏超震撼未公开CG动画
- 带有唯一序列号的金属制《盟军敢死队》主题铭牌及可个性化定制的新天地官方认定证书

请立即登录《盟军敢死队》官方中文站点：
http://www.commandos.cn/
了解本产品其它丰富内含及预定细则。

8CD+1DVD 定价：298元



罗马执政官 PRAETORIANS

简体中文版

好评热卖中 49元

《盟军敢死队》制作小组 全力制作！
再造即时策略新标准！

军团制策略融合即时战术要素，再现古罗马军团雄姿！

SunTendy 地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

《大众硬件》2004年增刊——大众硬件工具系列丛书之一

在《大众硬件》杂志一年的办刊过程中，在与广大热心读者的交流过程中，我们深切感受到读者对于电脑硬件基础知识的渴望。因此籍《大众硬件》创刊周年之际，我们特地为您制作了这本电脑入门和进阶的工具手册。

全书内容分五大部分：

一、认识电脑的起源、结构和制造过程
二、2003 年末购机指南和详细的装机、测试介绍
三、搭建局域网络，互联网接入方案分析
四、电脑安全问题分析，解决病毒与黑客问题
五、汇集全年杂志疑难解答，重新编排和分类

全面的电脑硬件指导手册
极具收藏价值的杂志精华
敬请期待

定价：22 元



赠送 2 张光盘，光盘内容为：
《大众硬件》2003 年杂志精华电子版
世纪豪杰公司提供的多款正版软件
2003 年"软件速递"
电脑装机及维修的多媒体录像

全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青　地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
手机：13801353016　13311072581　邮编：100026　电话：010-65934375　传真：010-65934375



EVD 你买不买？

■本刊记者 龙猫

从元月1日起，具有我国自主知识产权的EVD影碟机正式上市已有一段时间了。记者近日走访了北京的几家销售商，对EVD的实际销售情况进行了一番了解。

从本刊记者了解到的情况来看，目前市场上EVD机型共有两款，除最早上市的新科EVD-8830外，还有1月中旬上市的上广电EVD-8100。目前这两款机型售价都为1998元。

外观上，两款机型与传统DVD影碟机并无分别。新科的8830与其一款DVD机型外形几乎完全一样，采用吸盘式设计，前面板使用了镜面材质，样式比较美观。而上广电8100则因为缺货，并未看见样机。

据销售人员称，EVD上市以后销量一直不错。以国美电器北京某分店为例，新科8830连到几批货都销售一空，有的顾客甚至提前交钱预定。前一天到了20台，很快就卖出5台；而上广电8100则缺货。销售人员对此的解释是因为卖得好，所以缺货。如果顾客需要，可以送货上门，并可货到付款。销售人员表示，购买EVD的顾客以追求音画完美的影音发烧友居多。也许是宣传力度不够，记者在EVD柜台前停留了约一个小时，除一位顾客询问价格外，并没有看见其他顾客对EVD产生兴趣。

两款机型都随机附赠几部EVD格式的电影盘和EVD演示光盘。从演示效果来看，号称清晰度是DVD5倍的它画面确实十分细致清晰，但从记者主观感觉来说与DVD相比画质并未明显提升。

片源是EVD普及的最大问题。记者询问，EVD格式的电影盘何时能上市，销售人员只表示今后会有，但具体时间不清楚。该销售人员还给记者举例，当初DVD上市时也很少有DVD盘片供应，今天仍然普及起来了，而且EVD机兼容DVD，完全可以先拿来看DVD，等今后EVD盘片上市再看不迟。而记者问用EVD机看DVD会不会对DVD画质有所改善，销售人员表示不会。

另外，销售人员还向记者表示，要体现出EVD的高画质效果，必须搭配高清晰度电视机。电视机越高端，画面效果越好；如果使用传统电视，无法体现出EVD应有的效果。而购买高清晰度电视又是一笔不小的花费，虽然相当多高清晰度电视机的价格已较低廉，但也并不是每个家庭都会为了看EVD而更换电视机的。

从目前来看，EVD的前景还难以预测。尽管从具有我国自主知识产权这个角度来说，作为国内用户应该予以支持，但如果高昂的价格和消费者最关心的片源问题得不到解决，很有可能会沦为与过去SVCD相同备受冷落的下场。毕竟不会有谁愿意花了DVD机高出近1倍价钱买来的EVD只能拿来看DVD。尽管不断有消息称不需为片源担心，国内外几大电影公司都将推出EVD格式的电影盘，但在这些影片盘被摆上货架之前消费者还是难免心怀不安。买还是不买，对持币观望的消费者来说，确实是个不小的问题。

就在本文即将发稿时，记者看到这样一则消息：国内刚刚推出了一种具有自主知识产权的"高清晰数字电影播放机"（HDV）。据称，它不仅能播放高清晰度数字节目，还能上网、游戏和进行文字处理。另外据介绍，与EVD相比，HDV在画质、声效等各种指标上均好过EVD，而价格却比EVD便宜许多。而据说EVD普及的最大阻碍——片源问题已经在HDV身上得到解决。在HDV推向市场的同时，会有约两千部HDV影片陆续投放市场。

这一切与当初EVD标准刚刚发放之时是如此相似。现在看来，眼下HDV的主要对手似乎并不是国外的DVD厂商，而是尚在摇篮中的EVD。无论HDV能不能形成气候，内外夹击的竞争局面都难免对EVD的未来发展产生影响。

新闻热线电话：
如果您获得有价值的新闻线索，请拨打热线电话：(010)88118588－1252/1253/1281/1243/1250/1242/1231
发邮件至E-mail：911@popsoft.com.cn。我们将根据新闻价值回报您的劳动。

半月聚焦

数码相机抽查结果近四成不合格

近日，国家照相机质量监督检验中心受国家工商行政管理总局委托，对上海、西安、广州、杭州4个大中城市市场上的33个品牌的37个型号数码照相机进行了检验，结果有9种型号不合格，5种型号不符合国家行业标准。国家照相机质量监督检验中心主任周刚表示，抽查发现的主要问题有：成像均匀性不合格，没有中文菜单，像素标识和实际不符等。一些进口产品有以次充好的现象，甚至有某些国际知名品牌，对销往中国内地的产品采用低档元器件，技术指标低于国家现行标准。有关本次抽查的结果正在复验、申诉和上报中，最终结果将由国家工商管理总局统一宣布。

网吧两次接纳未成年人将被停业

文化部在春节、寒假来临之际推出一项举措：网吧自设立以来两次接纳未成年人上网，将被责令停业整顿；累计3次接纳未成年人上网的，将吊销其网络文化经营许可证；对情节严重或在规定营业时间以外接纳未成年人的，一律吊销网络文化经营许可证。文化部要求各地加大管理力度，维护网吧等互联网上网服务营业场所的正常秩序。近日文化部将立即组织一次对网吧的全面细致的突击检查和整治行动，同时会同公安、工商等部门建立假日期间联合办公和联合巡查制度，加大对违法网吧和违法经营行为的处罚力度。

中关村共727家企业被摘牌

近日，海淀园对园区内的高新技术企业进行年审，总共有727家企业因为各种原因被管委会取消高新技术企业资格，对园区内众多企业产生了不小的震动。据悉，其主要原因在于这些企业的技术性收入与高

夺回自己的名称和市场
——趋势科技重返个人安全软件领域？

■本刊记者 冰河



2004年1月7日，趋势科技在当当网站上推出其价格为222元人民币的网络安全个人版产品。趋势科技的个人安全软件产品前些年曾在我国市场拥有较稳定的个人用户群，而近2年来却一直致力于开发企业级产品市场，在个人安全软件产品市场上表现颇为低调。此次新年伊始的动作是否意味着趋势科技又将重新投入到个人安全软件产品市场的竞争中来呢？带着这个问题，本刊记者访问了趋势科技（中国）有限公司。

"我们从来没有放弃过个人用户市场的竞争"，接受采访伊始，趋势科技就向我们强调这个事实。据悉在2002年和2003年初，趋势科技分别推出了新版的个人安全软件产品，虽没做大规模的市场推广活动，但一直延续了对于个人用户的服务，因此不能说放弃了个人用户市场的竞争。此次在当当网上发售新产品，并不意味着趋势科技又将在个人用户市场上投入大的力量，但已表明公司依旧保持对于个人安全软件产品的关注。所有面对过去个人用户的售后服务措施仍然在正常运转，未来也许还会有所拓展。趋势科技在北美、欧洲和日本的个人安全软件产品市场都占有很大份额，仅仅在日本，2003年的销售额就达1亿美元。趋势科技的技术实力是毋庸置疑的，未来在中国需要解决的问题仍旧在市场推广渠道上。

根据记者从其他渠道得到的资料，趋势科技进入中国之初，"趋势科技·中国"这一原本应该属于趋势科技中国分公司的名字，被一个毫无关系的公司给抢先注册了。两年多来，趋势科技中国分公司不得不用"新趋网路科技（上海）有限公司"的名字经营，而员工们也只得在名片上印上"新趋网路科技（上海）有限公司"，再附注"趋势科技·中国"字样。这一名不正言不顺的尴尬一直困扰着所有员工，就连市场代表在洽谈业务时，也总得先花时间向对方解释事情的来龙去脉。为此，趋势科技一直努力争取夺回本应属于自己的注册名称。在多次与抢注公司交涉未果后，趋势科技从中国的相关法律法规中看到了希望。由于有关法律明文规定：注册国外企业中国分公司必须投资5000万元以上，而这对那家公司的实力来说无法达到。经过追加投资，在中央行政管理局的特批下，趋势科技终于在进驻中国两年后，于2003年12月初正式申请拿回了自己的"趋势科技网络（中国）有限公司"名字。随即趋势科技立即放开手脚，施展了自己在中国的市场策略。就在正名的发布会上，趋势科技同时宣布"全国授权服务商网络（TMSN）"正式成立，首批共发展了50家授权服务商。此外，采访中对方还透露，2004年趋势科技还将把建立在南京的研发中心进一步扩大，由60人扩充到100人，成为企业在亚洲地区的主要研发基地，并将与天津国家计算机安全中心开展合作，在教育、金融、中小企业等多个领域进行竞争。对于在当当网站上推出的个人网络版新品，记者询问此举是否有探测市场反应、准备重新全力开拓个人市场的意图，趋势科技并没有承认这个说法，只是强调了未来有信心重新开拓国内的个人用户市场。

趋势科技此次推出的个人安全产品的表现究竟如何，请见本期《新品初评》。

新技术产品销售收入的总和不足企业当年总收入的60%。同时，企业用于高新技术及其产品研究开发的经费没有占到本企业当年总销售额的5%。

投资与合作

摩托罗拉与移动联通签订10.66亿美元合同

北京时间1月14日，摩托罗拉同时与中国移动、中国联通在美国签订了总额达10.66亿美元的合同，占据了信产部预计的20多亿美元采购金额的半数，成为此次中方赴美采购的最大赢家。

威盛电子Apex联合发布游戏机

威盛电子近日和美国Apex Digital于2004年美国拉斯维加斯消费性电子展上，共同发布了peXtreme个人游戏机产品。ApeXtreme游戏机具备S3 Graphics Hi-Def绘图芯片及Vinyl6声道环绕音效，提供诸如播放DVD、VCD、音乐CD、MP3、内建网络收音机和支持投影片播放等功能。

NVIDIA携手Creature Shop

NVIDIA公司近日宣布，该公司已和奥斯卡奖得主Jim Henson的Creature Shop携手合作。Creature Shop是为国际电影、电视和广告业提供人物形象制作服务的知名机构，通过合作，Creature Shop将利用NVIDIA Quadro显示技术，协助创作数字化人物形象。

汉景科技与交大铭泰开展战略合作

据悉，汉景科技日前已与上市公司交大铭泰达成战略合作协议，双方将在网络

磐正与双敏分道扬镳

■本刊记者 司马平安

一直以来，双敏科技都是磐正在大陆的代理商，磐正主板的销售及售后服务都由双敏负责。但前不久有关磐正与双敏关系破裂的消息闹得沸沸扬扬，不少老用户都在担心自己以前购买的产品得不到必要的保障与服务。

1月10日，中国台湾省磐正科技公司在北京翠宫饭店举行了显卡发布暨渠道商大会。本刊记者借此机会，采访了该公司总经理冯健忠先生以及磐正科技的其他高层工作人员。

冯健忠先生首先证实：磐正和双敏公司间的合作从即日起正式结束。对于“分手”的原因，他表示“两家的关系其实还非常好，但是作此决定是‘不得已’的举措，原因在于磐正即将推出更多的产品，如显卡等。而与双敏合作的代理体系已不再适合磐正新的经营策略。同时，磐正的发展也会与双敏的其他一些业务产生竞争。”

由于双敏科技此前已表示全面接手青云系列主板产品的代理权，因此本刊记者向冯健忠先生询问此做法会否影响他们在中国的销售。他很自信地表示，这对磐正而言“毫无压力”。

另外，由于前一段时间还有消息称，由易博仕销售的磐正主板全部为假货。冯健忠先生对此问题表示，“易博仕科技成立于2003年9月，是磐正科技的关系企业，目前已在中国大陆各地设有服务点，包括广州、宁波、深圳、成都、北京，并预计在2004年2月于上海、武汉、沈阳等地成立维修服务点。磐正科技今后将由易博仕科技全权统筹中国大陆的所有销售和售后服务工作，同时磐正还会由总部派遣更多精英，直接支持易博仕科技的各方面业务。目前其所经营的磐正公司产品，除了磐正主板、Ex5 Mini Me准系统、蓝牙系列产品外，还将于元月正式推出全系列磐正显卡。”最后，他还肯定此前的消息不会是由双敏科技蓄意传出，因为他们之间的关系仍然良好。

在服务方面，冯先生表示，“在2004年4月30日之前，双敏还将继续对磐正主板用户提供售后服务，此后就将由易博仕全面接管。同时，易博仕科技实际上从即日开始，就可接受双敏代理之磐正主板用户的售后服务要求，这方面用户和经销商都不必担心。而且，易博仕今后也将乐于和以往经营双敏代理磐正主板的经销商继续开展合作。” P

安全应用方面进行全方位的合作。汉景科技也是交大铭泰上市以来第一家战略合作伙伴。此次合作，使得双方产品线不断丰富，在信息网络安全这个大市场下，如能同时拥有市场、产品和资金，就会形成三轮驱动的良好局面，促进企业快速发展。

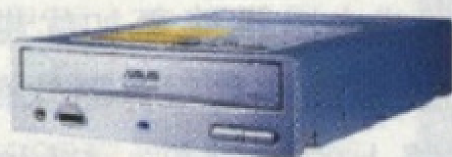
矽统科技年度网络活动圆满结束

矽统科技近日宣布年度网络活动“驰骋无限64bit”圆满结束，并在国际知名致远会计师事务所的公证下抽出优胜得主，其名单已公布于矽统科技官方网页中。本次活动是由矽统科技主办，AMD、精英电脑、技嘉科技、捷波资讯及耀越科技协办，吸引来自105个国家超过23万人次浏览，参加人数高达74 000。

产品与市场

华硕推出“静音王”系列光存储产品

华硕日前推出了“静音王”QuieTrack系列光存储产品。它结合了多项先进的专利技术，突破了降噪的瓶颈，



使噪声降到最小。该产品运用空气压力学原理，在盘片高速转动时，能很好地平衡光存储设备中零部件气流场内的压力，从而有效降低光存储设备在高速转动时所产生的噪声，并极大减少碎片产生的可能。

解霸变脸“彩影”飞跃无线娱乐

近日，豪杰超级解霸推出了最新的升级版本v8。它增加了一个“彩影”工具，能让用户在用新解霸观看影碟或是自拍的DV时可抓取任何一个他喜欢的画面，并转换成手机可接收的图片格式，发送到自己或别人的手机上。

梅捷SY-P4I865PE Plus

日前，梅捷推出了一款采用865PE芯片组的主板——SY-P4I865PE Plus DRAGON 2。该产品所采用的芯片组架构为Intel865PE+ICH5的南北桥芯片组合方式，支持IDE RAID0，1/0+1功能；整合了超频系统SOYO手动向导3代（SOYO Wizard On Hand III），硬件检测系统语音医生（Voice Doctor），自动风扇控制系统（FOC，Fan-Off Control）以及BIOS监控系统SOYO COMBO等4项技术。

诺基亚就是娱乐 N·GAGE来了？

■本刊记者 龙猫

在1月16日举行的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）上旗帜林立的展台、震耳欲聋的音效和造型各异的美女中穿行，诺基亚标识的出现吸引了记者的注意——作为老牌移动通信设备厂商，诺基亚出现在这样一个电子娱乐展会上让人颇感意外。

诺基亚此次显然是有备而来的，整个展台都表现出典型的游戏厂商风格。除劳拉的COSPLAY外，几个大屏幕下放置着几台展示各种游戏的机器让人试玩。这批提供试玩的机器，正是诺基亚去年10月在国外推出的游戏手机——N-Gage。

从2003年底到今年年初，随着任天堂神游机和索尼PS2两种游戏主机相继进入中国市场，打破了以往游戏主机不允许在国内正式销售的禁忌。正当人们不断猜测下一个会是哪家主机厂商时，作为移动通信厂商的诺基亚却悄悄地来了。为此，本刊记者在喧闹的展会现场采访了诺基亚移动电话中国区产品市场总监欧彼得（Peter Ollikainen）先生，请他解开N-Gage带来的疑问。

据欧彼得先生介绍，尽管去年10月N-Gage就在欧美等地区上市，但由于中国市场环境不同，尤其是游戏机市场还不很成熟，所以需要针对中国制定专门的销售策略，这就是为什么N-Gage迟迟没有通过正规渠道进入中国市场的原因。他表示，主机和游戏软件都将经过充分本地化，还将与国内一些游戏公司合作开发游戏软件。同时，诺基亚也在与全球性的游戏出版部门合作，希望把本地开发的游戏卖到国外去。在销售渠道方面，欧彼得说，N-Gage将主要从手机渠道进行销售。但作为一款游戏手机，也会考虑专门的游戏渠道。至于读者最关心的价格问题，欧彼得表示目前还在考虑什么样的价格最适合中国市场，诺基亚希望以一个最优化的整体包装将N-Gage带给中国消费者，这个整体包装包括产品，也包括价格。

而对于市场占有率庞大、软件品种繁多、价格相对低廉的任天堂GBA，欧彼得表示两者并不会直接形成竞争关系。首先，N-Gage采用了与7650、3650相同的Symbian 6操作系统，是一款功能强大的智能手机；其次，N-Gage除单机游戏功能之外，可通过蓝牙和GPRS联机对战是其最大的卖点。诺基亚将联合厂商开发运行在N-Gage上的网络游戏，并对今后通过GPRS联机的运营和收费等事宜与运营商进行了初步接触。游戏软件支持方面，欧彼得称，N-Gage专用游戏将以多媒体卡的形式提供。目前诺基亚计划每个季度都推出不同数量的新游戏，平均每个月都有新游戏，计划在较短的时间内推出几十款游戏供玩家选择。

最后，欧彼得说，诺基亚之所以向娱乐多媒体方向发展，是因为看到了新的价值领域蕴藏的巨大商机。诺基亚正在把移动互联这一概念引入到许多新的领域，包括音乐、游戏和多媒体这些领域。

尽管N-Gage在中国的未来仍然是未知数，但谁也不能轻易小觑诺基亚的实力。手机和游戏机的结合，通过无线网络联机对战，都为移动通信和电子娱乐领域带来了新的思路，也为今后手机和游戏机市场的多元化竞争开拓了局面。



爱普生Stylus Photo RX510专业照片一体机隆重上市

爱普生中国有限公司近日推出全球第一款能扫描胶片的专业照片一体机——Epson Stylus Photo RX510。RX510集胶片扫描、插卡打印、照片复印多功能于一身，具有2400dpi的扫描精度，优化5760dpi/3微微升超精微墨滴的卓越打印品质，能连续扫描胶片和幻灯片，并拥有灵活多样的缩放复印选择，同时兼容多种数码相机存储卡，支持独立插卡打印。

贺新春，冲击波SC—2108重装上阵

冲击波公司近日推出SC—2108多媒体有源音箱。产品箱体采用木质结构，低音炮采用带式结构并使用5英寸大口径低音单元；卫星音箱应用两分频双单元设计，并配以科学的气流设计方案。**市场参考价：268元。**

ELSA“幻雷者”960XT登场



艾尔莎（ELSA）于近期又推出了960系列另一款产品——幻雷者960XT。该产品采用了代号为RV360的ATI RADEON 9600 XT显示核心，提供4条同步运算绘图管线与两个顶点着色器。其最大特色是图形处理器的500MHz核心频率，比9600 Pro快100MHz。此外，对驱动程序进行了更新，包含风扇控制、硬件监控以及可进行动态超频的“Overdrive”功能，并可选择128MB或256MB DDR显存；采用SAMSUNG（三星）的MBGA封装。**市场参考价：128MB/1799元，256MB/1999元。**

微星FX 5900 XT系列显卡

微星科技近日发布了FX 5900 XT系列显卡。它搭配2.8ns DDR内存，采用第二代的NVIDIA CineFX 2.0 3D加速引擎，具备Dynamic Over ClockingTM动态超频技术，可将GPU和显存同步动态超频，并能以6段超频设定，最高超频幅度达10%。

国际动态

SK集团董事会主席涉嫌滥用公款及逃税被捕

据报道，当地时间1月10日，韩国SK集团的董事会主席孙吉丞被捕，被指控滥用公款和逃税。据汉城地方法院官员透露，孙吉丞被指控挪用了近万亿韩元的资金，并且策划了高达382亿韩元的逃税。据悉，孙吉丞此前由于在海外进行的期货投资失败，从SK的海运业务挪用了7880亿韩元（约合6.672亿美元）进行弥补。此外，他从一项非法援助中提取了2490亿韩元，给一个SK集团的子公司。

微软称Windows比Linux节省成本

近日，微软将在全美主流媒体上连续刊登6个月广告，指引消费者去网站浏览第三方关于Windows与Linux的分析报告。该网站宣称Windows比Linux节省成本，性能更加优越。在过去的两年中，Linux已被公认是发展速度最快的服务器软件，它的不断发展壮大几乎成为微软发展道路上的绊脚石，与Linux之争对微软至关重要，甚至可能决定未来的市场格局。

CNNIC盘点中国互联网2003

■本刊记者 冰河

2004年1月15日，中国互联网络信息中心（以下简称为CNNIC）在北京发布了《第十三次中国互联网发展状况统计报告》，向全世界公布至2003年12月31日中国互联网行业获得的巨大进展。国家信息产业部综合规划司张春林副司长、中科院网络中心主任阎保平女士等出席了本次报告现场发布会。

报告显示：截至2003年12月31日，我国的上网用户总人数为7950万人，半年增长了1150万，增长率为16.9%，同比去年增长了34.5%；上网计算机总数为3089万台，半年增长了517万，增长率为20.1%，同比去年增长了48.3%；全国男女网民的比例约为6：4。其中，广东省以950.2万的上网人口成为中国网民最多的地区，而北京则以28%成为本地人口中网民比例最高的城市。CN下注册域名数量增长迅速，达34万，半年增长近10万；WWW站点总数近60万，半年内增长12万；国际出口带宽达27 216M。在网民上网途径方面，家中仍然是网民上网的主要地点并呈现递增趋势，比例达66.1%，其中选用台式机上网的用户占96.3%；在上网方式上，拨号上网仍占主导地位，但宽带上网增势明显强劲，达1740万用户。值得注意的是，本次互联网统计报告新增了关于IPv6的状况调查及我国澳门地区的互联网统计情况。对此，CNNIC信息服务部副主任王恩海表示，对于中国的互联网调查报告而言，大陆同港、澳、台本来就是一体的。本着这个思路，中国互联网络信息中心采用了基本相同的方法，在这次调查中加入了澳门的互联网统计情况，这也是澳门地区首次加入到CNNIC的调查统计中；香港地区已是第二次加入其中了。IPv6的火热使其成为本次报告中备受关注的"角色"。王恩海认为，对于IPv6，很多国家都已提上了日程，"中国不能再放过IPv6这个机会"，目前与日本和韩国合作研究IPv6网络技术的计划也正在推动中。

国家信息产业部综合规划司张春林副司长也对目前互联网尚存在的不足提出了两点要求：其一，中国互联网的发展速度虽快，规模也在扩大，但如何引导信息化实现工业化是一个值得思考的问题。互联网统计报告如何在实用方面作更多考虑，使其更具有针对性地为咨询、决策提供价值服务非常重要。其二，互联网统计如何做得更加规范化仍有待提高，包括从调查方式、调查途径等多个方面下手。目前我国通讯业的调查包括公网及专网，把互联网纳入其中将会更加完整。P

柯达将在美加等国停售传统相机

近日，柯达公司表示将停止在美国、加拿大以及西欧等地销售光学相机，这是柯达公司为迎接快速增长的数码产品时代所做出的又一重大举措。由于数码相机的销售有望在今年第一次超过胶片相机，所以柯达正在为紧跟时代步伐而重新定位自己。柯达公司做出上述表示之后，其股票价格略有上扬。

降价与促销

Intel卖主板送冬日保暖套装

Intel针对消费者展开市场活动，即日起购买Intel盒装主板的用户，每块主板可获得一套精美的Intel冬日保暖套装（内含手套、围巾一套）或无线耳机一副。

德亚电脑"亚瑟"系列岁末上市



TARGA德亚电脑值2003岁末之际，推出了"亚瑟"系列新款电脑。该产品属于德亚旗舰级产品"凯撒"系列的后续机型，共有5款与大家见面，全部采用小型立式机箱，其主要区别在于处理器的频率不同，价格也从4888元到6888元不等。其中最具代表性的为KE-830/YP26E。在新年期间，凡购买包括"亚瑟"在内的指定新款机型的消费者，均可得到市场价358元的软件大礼包一份。礼包内有多款应用软件（金山毒霸、金山词霸、金山快译等），同时加一元钱还能有惠普打印机赠送。

兰欣S-920D降价促销

兰欣公司在春节期间进行一次促销活动，将其原价1180元的5.1音箱——S-920D降为990元，并限量发售100套。

人物与言论

小灵通是电信和网通扶持消费者作人质，要挟政府的敲门砖。

——北京邮电大学教授阚凯力说小灵通。

我并不是说Linux质量不好，但Windows的质量肯定更好。

——微软公司CEO史蒂夫·巴尔默。

一句话新闻

赛门铁克公司近日宣布，其诺顿网络安全特警2004、诺顿防病毒2004和诺顿个人防火墙2004获得了《PC Magazine》杂志授予的"个人电脑杂志编辑选择奖"。

金山毒霸病毒预告

2月19日，Worm.BAT911病毒将会发作。如果计算机没有密码口令保护，该病毒会以扩展名为.bat的文件形式进入C盘，锁定C盘的共享驱动器，并通过互联网自我复制到其它未受感染的计算机上。

2月25日，硬盘杀手（Worm.OpaSoft）病毒将会发作。该病毒会获取系统当前时间，如果病毒运行超过两天，则释放病毒文件到C盘根目录下，并用该文件改写硬盘分区表。当系统重启时显示病毒字符信息，破坏硬盘上的数据。

2月26日，文件型病毒Win95.CIH会发作。该病毒利用软盘、CD-ROM、Internet、FTP下载、电子邮件等途径传播，将自身代码放在硬盘受感染文件的可用扇区内，因此这些文件的长度不会增加，以达到隐藏的目的。该病毒只影响32位文件，因此只限于Windows 95/98系统。

2月26日，脚本病毒库尔尼科娃（VBS.Ss）会发作。该病毒以主题为："Hereyouhave，:o"的电子邮件传播，邮件内容只有："Hi:CheckThis！"邮件附件为Anna Kournikova.jpg.vbs。一旦打开附件，病毒将在Windows目录中自动复制，然后把病毒文件向Outlook中所有的电子邮件地址发送。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net**下载新的升级包。



厂商： 爱普生（中国）
上市： 2004年2月
售价： 1880元
附件： CD/DVD光盘打印支架、电源线、墨盒，其余不详（样机）
推荐： 对喷墨打印机比较了解、经常需要输出照片的家庭数码相机用户
咨询电话： 800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：

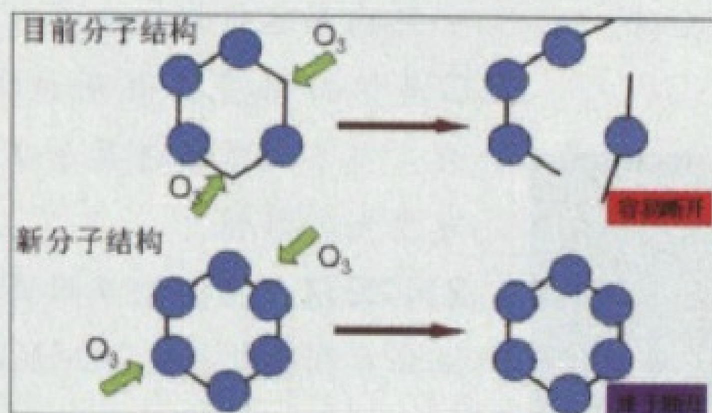
晶合实验室 小虫

全能好手——爱普生Photo R310打印机

春节刚过，爱普生就同时发布了一系列打印机和8墨盒、HQ3新型染料墨水技术，包括8墨盒专业相片打印机Stylus Photo R800、6色相片打印机SP R310/R210和专业照片一体机SP RX510。本次爱普生送测的是采用HQ3墨水的SP R310。

R310的外形和爱普生SP系列相片打印机一脉相承，采用亮褐色和金属灰搭配的外壳，不过比以往机型显得更沉稳，工作尺寸为498mm×476mm×289mm，净重6kg，耗电量13W。R310采用6个独立分体墨盒，分别为T0491（黑）、T0492（青）、T0493（洋红）、T0494（黄）、T0495（淡青）和T0496（淡洋红），每色90个喷嘴，优化打印精度可达5760dpi×1440dpi，墨滴大小为3微微升。R310自带读卡器、USB接口和LCD监视器，可直接与DC连接打印；读卡器支持CF/SM、MS/MS Pro/MS Duo、Microdrive、SD/MiniSD、MultiMedia卡和xD卡，能直接读取卡内照片进行打印。同期推出的SP R210打印机的外形、指标和R310差不多（但墨盒仅有黑色相同），但没有监视器和读卡器，售价为1380元。

HQ3染料墨水是R310的一个亮点，R210和RX510也将使用它。HQ3属于爱普生"世纪虹彩"墨水的一种，是该系列的第4代产品，采用新开发的化学物质，分子结构更紧密（如图）。



HQ3被应用在青色、黑色和2种洋红色墨盒里，大大提高了墨水的耐光性、耐气性和耐水性。我们将R310打印的相片浸泡在水中4个多小时，未见明显褪色，也无法用手指抹掉上面的染料。在耐氧化性上，HQ3和Ultra Chrome、DURABrite等颜料墨相比还有差距，不过指标已从HQ2的2个月提升到2年。染料墨的优势在于色彩表现，它在光泽介质上的打印效果是颜料墨无法比拟的。

R310打印时声音较小，不过左右震动较大。默认状态下R310打印色调偏冷，需要进行一定调整才能获得相对准确的色彩（参考洋红+11、黄色-10、青色-9）。它打印的相片非常细腻，没有明显颗粒，暗部细节表现力很强，色彩也很饱满。不过A4样张边缘有少量的黑、黄色渗墨现象，部分样张到末端时，送纸器出现不正常震动造成重影；由于是测试用机，无法据此判定零售产品的表现。R310的相片打印速度较上代产品有显著提升（见附表），文本打印速度则基本持平，首页输出时间较长。

通过光盘支架和附送软件，用户还可自行设计和打印光盘；R310的USB接口不仅能连DC打印，还能让它作为读卡器使用，通过选配件还可实现蓝牙无线打印。附送软件包括EPSON Print CD V1.20、Scan to Web 1.10、EPSON PhotoQuicker、EPSON PhotoStarter3.1、EPSON PRINT Image Framer Tool 2.14、PIF DESIGNER Ver.2.12。

部分爱普生相片打印机打印速度实测表

型号	SP925	SP900	SP830U	SP R310
启动就绪时间	33	15	14	38
照片1200dpi（秒）	535	522	465	292
照片720dpi（秒）	508	498	440	277
照片300dpi（秒）	498	488	431	314
黑白Doc文档首页（秒）	43	40	40	48
黑白Doc文档（ppm）	1.7	1.8	2.3	1.9
彩色Doc文档首页（秒）	49	41	39	50
彩色Doc文档（ppm）	1.6	2	2	1.9

注： 所有打印均采用A4幅面，时间越短越好、速度（ppm，页/分）越快越好；文本测试采用70g中性复印纸，打印精度设置为"普通"；由于测试环境和采用的样张不同，得出的数值和厂商标称值不具备可比性。



工程师点评

HQ3墨水的防水耐光性能令人惊叹，SP R310在相片打印速度和品质方面也取得了长足进步，全面的功能设计无可挑剔。用户要想自由控制SP R310的输出色彩，需要进行相当耐心的调整。

科技动感 魅力无限...

SC-2108 重装上阵

★ 前卫独特的彩色动态显示屏，其完美时尚令人无法阻挡，为冲击波的又一力作。

★ 前置数字键控设计，并增加了3D环绕和静音功能按键，更加体现科技动感的无限魅力。

★ 秉承冲击波一贯的全木质2.1结构箱体设计，杜绝了谐振和箱声，使音染降至最低，从而获得纯正的音质。

★ 低音炮采用带式结构，高品质声学气流设计，传播更加迅速有力。

★ 卫星箱为两分频双单元设计，还原人声真实、细腻，中频丰满醇厚动人心扉。

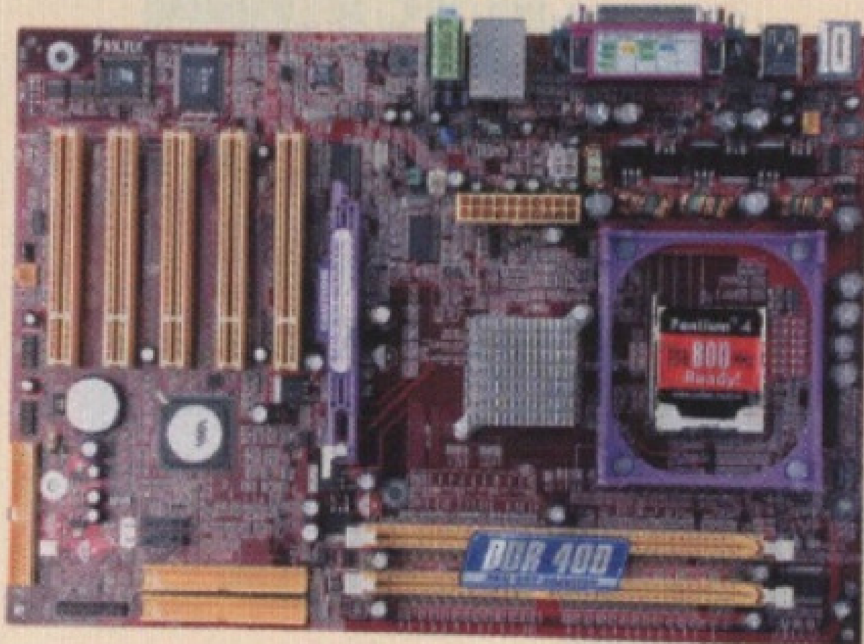
★ 低音采用5英寸大功率扬声器，提供源源不断的澎湃低音。

经销商：

城市	电话	城市	电话	城市	电话	城市	电话
北京	010-82664204 010-82663058 010-82852832 010-82667635 010-62644291 010-65995715	廊坊	0316-2092200	乌鲁木齐	0991-5891654 0991-5851884	南宁	0771-5329362
哈尔滨	0451-82834896	邯郸	0310-3201500	库尔勒	0996-8826561	成都	028-85252455
大庆	0459-6656177	保定	0312-2057700	南京	025-3619260	重庆	023-63782276
长春	0431-5669921	承德	0314-2154738	镇江	0511-5231236	昆明	0871-5130185
吉林	0432-2456338	沧州	13012022278	芜湖	0553-3813198	贵阳	0851-6551923
沈阳	024-23966910	张家口	13833366810	无锡	0510-2732290	杭州	0571-88217186
大连	0411-3622049	郑州	0371-3575716	南通	0513-5104991	武汉	027-87648703
天津	022-60536789	济南	0531-6981241	徐州	0516-3805801	长沙	0731-4115794
石家庄	0311-7034234	青岛	0532-3802368	合肥	0551-3668783	南昌	0791-6257153
唐山	0315-2841762	烟台	0535-6654939	上海	021-64734121	福州	0591-3364191
秦皇岛	0335-8836207	太原	0351-8710017	深圳	0755-83682562	泉州	0595-2167622
		大同	0352-2047842	汕头	0754-8730850	厦门	0592-2237475
		西安	029-5598365	海口	0898-66702811	广州	020-38499087
		兰州	0931-8262285			温州	0577-88846964
		呼和浩特	0471-6288463				



冲击波实业集团（北京）销售总部
地址：北京市朝阳区北四环中路6号
华亭嘉园A座4F 100029
电话：010-82848111/333/555
http://www.shockwave.com.cn
E-mail:sales@shockwave.com.cn



厂商： 硕泰克（Soltek）
上市： 2004年1月
售价： 650元
附件： 英文说明书、驱动光盘、SATA RAID驱动软盘、I/O挡板、SATA相关连线等
推荐： 学生、注重价格的DIY爱好者
咨询电话： 010-82667351

炫目度：
口水度：
性价比：

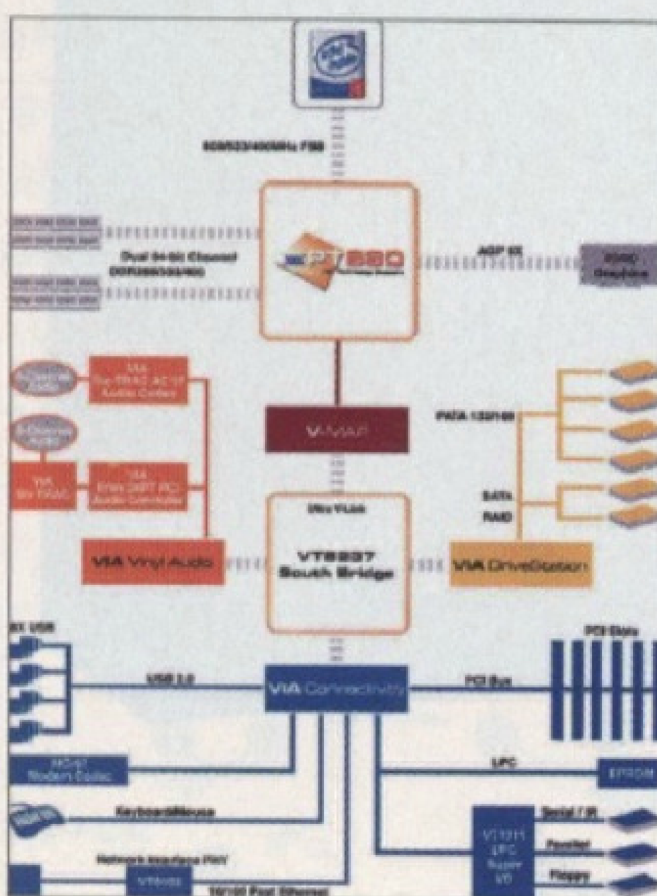


晶合实验室 别理我

双通道DDR的低价选择——硕泰克PT880

VIA支持双通道DDR的PT880芯片组的推出，显示出威盛在P4芯片组领域的实力和决心。本次硕泰克送测的SL-PT880E-RL即是一款基于PT880芯片组的主板，相对VIA原厂的PT880工程板VT5798B（见《大众软件》2003年第24期“新品初评”），这款正式产品无论包装还是成品都更为成熟。

相对PT800，PT880的改进主要集中在北桥芯片与南北桥连接方式上，这对性能的提升至关重要。新的北桥采用VIA的“DualStream64”技术，也就是双通道内存架构。PT880支持高达8GB的内存和ECC，显然是为了在规格上更具优势，同时在低端工作站上分一杯羹。据说PT8XX系列芯片组还会提供对QBM内存的支持，双通道DDR400的带宽理论上已足够P4C处理器消化，但谁能保证Intel不会继续提高外频呢？PT880的另一个改进是连接南北桥之间的Ultra V-Link架构，其带宽由8×V-Link的533MB/s提升到1066MB/s。



PT880架构图

Quad Band Memory（QBM，4倍频内存）技术

QBM技术是对DDR内存的改进，它增加了一组DDR模块，工作相位差为90度，也就是1/4个周期，两个DDR模块交叉工作，最后实现类似双通道DDR的工作性能。

硕泰克SL-PT880E-RL采用红色PCB及黄、紫插槽，它提供了2个DIMM插槽、5个PCI插槽、2个SATA接口和2个IDE接口，与主流865PE主板基本一致。I/O接口方面，它集成VT1616音频Codec，通过VT6103网络芯片提供10/100M网卡，背面接口包括4个USB 2.0，板上还提供了4个前置USB 2.0接口的插针。

测试采用P4 3GHz（800MHz FSB，开启超线程）、Kingmax DDR400 256MB×2、ATI RADEON 9700 Pro显卡、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1，驱动程序为VIA 4 in 1驱动4.51、ATI催化剂驱动3.10。对比数据来自Intel原厂865PE主板，安装Intel芯片组驱动5.02.1003版。

测试成绩表

项目／成绩		PT880	Intel 865PE
SisoftSandra MAX3	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4622	4404
	内存带宽Float Buffered iSSE2 Bandwidth（MB/s）	4632	4419
SYSMark 2002		321	310
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	50	48
3DMark2001 Pro SE	默认测试（1024X768/32bit）	15966	16255
3DMark2003 330	默认测试（1024X768/32bit）	5071	未测
QuakeIII 1.32 DM6	Fastest 640X480	420.0	429.3
	High Quality 1024X768	348.5	360.9

从测试成绩来看，这款PT880主板完全有能力与Intel 865PE相抗衡，在整体性能测试中还略微领先，其他项目略有落后，但这样的差别在实际使用中几乎感觉不到。硕泰克SL-PT880E-RL还在BIOS中提供了SmartDoc Anti-Burn Shield功能，用于防止系统过热；但我们测试中发现，它只是在过热时给出提示信息，并不能提供自动保护。



工程师点评

硕泰克SL-PT880E-R的性能不错，价位也很有吸引力。随着越来越多这样的PT880主板出现在市场上，P4主板的新一轮降价大战又将来临。

海飞丝®

不仅去屑 更能防止头屑再生

让你自信成为瞩目焦点



(1990)卫妆准字29-XK-0020号



厂商： 朝华数码科技有限责任公司
上市： 2004年1月
售价： 1350元（128MB）
附件： 耳机、USB延长线、音频线、挂绳、安装光盘、多语言说明书、用户联保卡、合格证
推荐： 时尚数码用户，尤其是爱美女性
咨询电话： 010-65030080

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 小虫

秀外慧中——朝华神舟CU-128RX MP3



图1

农历春节前夕是厂商们发布产品、降价促销的高峰期，这一阶段的产品往往会带上中国传统的红色以示喜庆吉利，朝华数码推出的魔音-神舟CU-128RX MP3播放器（图1）就是这样的产品。

魔音-神舟系列包括CU-128RX/BL/SX、CU-256RX/BL/SX两款，容量分别为128MB和256MB，128MB产品售价1350元，而256MB为1550元，显然后者的“容价比”要相对高得多。同一型号的“RX”代表红色外壳，“BL”表示蓝色外壳，“SX”则是银色外壳。

CU-128RX是一款超轻巧圆柱状造型的MP3播放器，外形尺寸为88mm×24mm×24mm，实测净重36.2克，工作重量58.5克（带电池、耳机），可轻松放进口袋或通过挂绳戴在脖子上。它采用光滑的金属外壳，机身主体为漂亮的玫瑰红色，按钮和顶盖则使用银色，冷暖色调搭配得非常舒服，银色部分折射出强烈的金属质感（图2）。其液晶显示屏尺寸为35mm×8mm，有7种背光可选，可显示音量大小、音乐/录音/FM状态、电池电量、循环模式、音效模式、播放进度、ID3信息和菜单信息，界面语言为英文，支持中、英、日、韩4种语言显示。


图2

CU-128RX支持MP3/WMA格式，可播放大比特率或VBR（可变比特率）文件，并带有录音功能。内置普通、摇滚、经典、现场爵士、通俗5种音效模式，普通、重复1、重复所有、随机1、全部随机5种播放模式及A-B段复读，支持分目录存储和播放。它用一节AAA（7号）碱性电池供电，标称使用时间为12小时，我们使用市面上常见的南孚“聚能环”AAA电池进行测试，典型持续工作（以播放MP3为主）时间为5.5小时左右。这款MP3采用推拉式翻盖USB 1.1接口（图3），我们用一个100MB的文件进行读写测试，写入速度为829.18kB/s、读取速度为929.37kB/s，均超过了标称的800kB/s。


图3

CU-128RX的按钮简洁实用、位置合理，用户上手时间很短，美中不足的是默认的“自动返回主菜单时间”较短，用户有时会来不及完成操作。通过附送软件，用户可对文件、文件夹进行管理，并可联网升级固件。它还带有FM调频收音功能，支持87.5MHz～108MHz频段，可预设频道、录制电台节目。通过附带音频线，用户还可转录其他音响设备的音频，如CD、Walkman等，并可根据需要设置32/64/96/128kb/s的采样率。

安装它附带的庞大的TTS软件（400多MB）后，用户还可将文本转化为相应的MP3文件，不过该软件需要预先设置文本语言（图4），因此英汉混合文本的转换效果较差，此外朗读的语调语速也难能满意。CU-128RX附带的耳机看上去像是森海塞尔MX300的OEM版，效果不错，音质有良好表现，但在环境很安静的情况下可听到轻微的背景噪声。

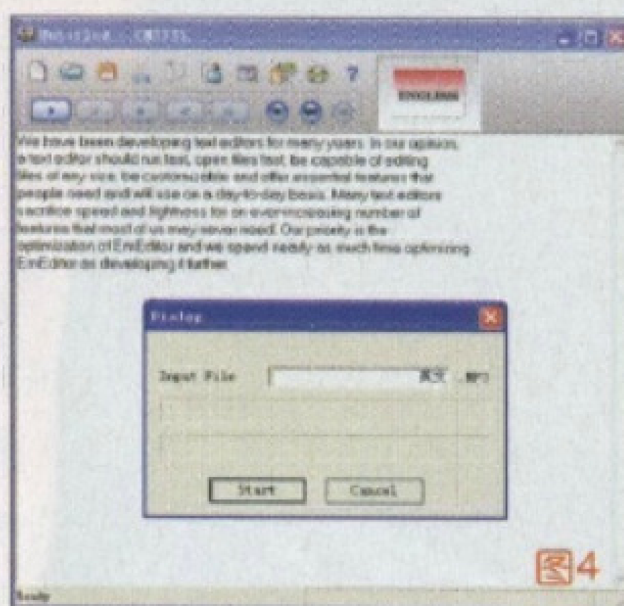


图4



工程师点评

CU-128RX给我们留下的印象很好，这是一款集小巧轻便、时尚美观、简洁易用于一身的数码产品，对女性具有强烈诱惑。朝华对CU-128RX的售后服务承诺是一月保换、一年保修，用户可放心购买。



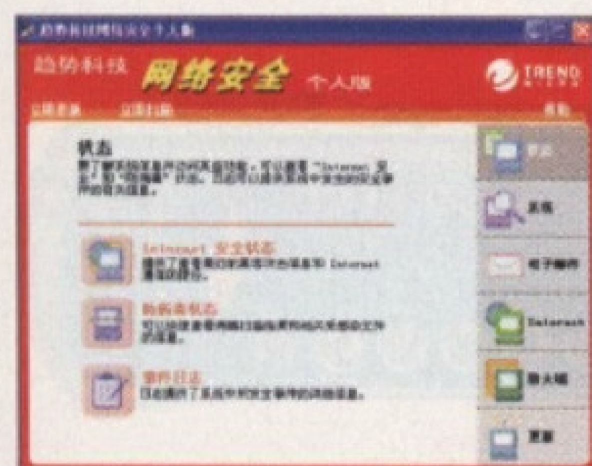
厂商： 趋势科技网络（中国）有限公司
上市： 2004年1月
售价： 222元
附件： 产品简介、中文快速入门指南
推荐： 经常上网、要求防毒软件资源占用少、功能较全面的用户
咨询电话： 800-820-8876

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

全面呵护——趋势科技网络安全个人版V11

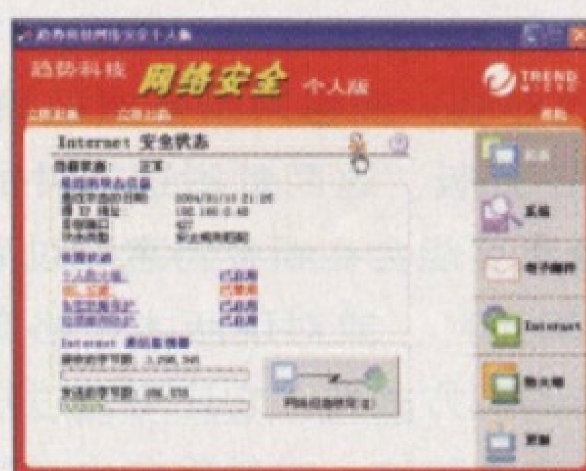
2004年1月7日，著名网络安全软件及相关服务提供商趋势科技携手中文网上书店当当网，发布其最新产品——网络安全个人版V11，它的前身是大多数用户较熟悉的防病毒软件PC-cillin。在网络空前普及的今天，病毒、垃圾邮件、间谍软件、木马程序不断困扰用户，单纯的防病毒软件已很难满足安全需求，PC-cillin的更名和升级也体现出厂商在软件设计思路上的变化。


图1

网络安全个人版的包装和主界面均以大红为主色，这也是该系列软件的传统基色。主界面非常清爽，右侧排列着各功能模块按钮，一目了然，点选每个模块时左侧都有相应说明（图1）。网络安全个人版采用激活方式注册，并且只能联网激活，未注册用户不能享受更新服务、查看/修改会员资料、查看产品信息、查询订购状态、修改密码信息及合并用户ID等功能。我们在注册之后进行了升级，下载和安装只用了几分钟，完成后提示重启计算机。

在资源占用方面，网络安全个人版大于诺顿防病毒2004，不过在后台开启自动监视程序的情况下，系统运行速度并没有明显变慢，而这恰恰是后者的软肋。扫描速度方面网络安全个人版的表现也令人满意，我们对一块120GB硬盘（包括100 427个文件）进行了完全扫描，用时不到16分钟并发现了一个木马。因为该硬盘刚用诺顿防病毒2004扫描过，所以这个发现令人相当吃惊，不过不能据此判定网络安全个人版防护能力强于诺顿防病毒2004，反而提醒我们任何一款防毒软件都不能保证万无一失。

网络安全个人版的主要功能模块包括：状态、系统、电子邮件、Internet、防火墙和更新6部分，通过左上角的链接则可直接进入使用频率最高的程序更新和病毒扫描。在“状态”中可查看Internet安全状态、防病毒状态和事件日志，进入各项功能子界面后可通过右上角按钮迅速返回（图2）；“系统”主要针对病毒扫描，分扫描文件、扫描任务、扫描设置和隔离4部分；“电子邮件”包括邮件扫描、Webmail扫描和垃圾邮件防护，邮件扫描可设定即时扫描出入邮件（不能扫描现有邮件），Webmail扫描可检查AOL、Yahoo、MSN的Web邮件，垃圾邮件防护有高、中、低3级设置，也可编辑免检地址，遗憾的是这里不能导入Outlook的阻止发件人列表，或自定义更高级的外部过滤规则；“Internet”有URL过滤、私密数据保护和密码3项，URL过滤允许用户设定阻止访问的链接地址，私密数据保护主要用于防止其他人通过电子邮件、Cookie等方式来获取本地电话号码、用户密码、邮件地址等私人信息，密码则保护以上2项不被其他用户查看或修改；“防火墙”包括防火墙配置和网络病毒应急中心，防火墙配置可指定当前网络配置，不过用户不能像专业防火墙那样自主编辑规则，网络病毒应急中心则列举一系列危险的病毒及相关信息链接，用户可选择检测到列表病毒时中断所有网络通信或提出警告；“更新”包含手动更新、更新设置和注册3部分，其中更新设置主要用于指定计划更新和代理服务器。


图2

晶合实验室测试联盟



工程师点评

查杀病毒、过滤垃圾软件、网络防火墙等功能现在也被其他防毒软件厂商普遍集成在一起，不过像网络安全个人版这样独立模块设计和配置还是很有新意的。它是一款完全本地化的软件，功能全面且相当强大，界面设计非常合理，实时监测对系统性能影响不大，值得称道。



厂商： 北京世纪豪杰计算机技术有限公司
上市： 2004年1月
售价： 38元（新春特惠价）
附件： 产品回执卡、授权证书、会员卡、用户使用手册
推荐： 对图像质量不是很敏感的多功能音视频播放、编码用户
咨询电话： 010-82755507

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

再造经典——豪杰超级解霸V8

超级解霸是世纪豪杰计算机技术有限公司的拳头产品，被誉为"中国第一播放软件"，在国内拥有广泛用户群。继2003年4月发布极具收藏价值的五周年珍藏版后，超级解霸V8也于近期面市（以下简称"V8"），它距超级解霸3000"英雄版"的推出相隔正好一年，上市时间均选择在中国农历春节之前。

V8采用喜庆的大红色包装，光盘附带豪杰视频通2.5正式版和豪杰音频通2.5正式版，这两款附送软件的零售价均为28元。据了解，豪杰可能会在新春特惠期过后发行单独的V8版本（价格为38元），或对现版本价格实行一定调整。除传统软件商店购买方式外，它还可通过短信注册或网上支付方式购买，豪杰的这一支付平台也在其他产品中得到了广泛应用。

超级解霸3000"英雄版"主要加强了流媒体播放能力，提供DVB网络广播、立体声的卡拉OK消音等功能，V8则在进一步完善媒体播放能力的基础上着重推出了一个新功能——"彩影"。彩影使V8支持标准Twain接口的DV、DC和摄像头，可实时播放它们捕捉的视频，还可以抓取静态图片并发送到手机上，不过对方使用的必须是中国移动全球通或动感地带的彩屏手机，支持JPG文件格式并开通GPRS功能（图1）。尽管这个功能还不够完善且有很多限制，但无疑是一项富有创意和潜力的功能。媒体格式支持的扩展是V8给我们的另一惊喜，随着宽带网络的普及，用户更多地接触到各种格式的媒体文件，V8支持34种视频/音频格式，对常见的AVI/ASF/RM/RMVB/MPG/VOB/WMA/MP3/DIVX/DAT/MOV更是一网打尽，前一版本我们遇到的RM和一些经过特殊编码的视频格式播放问题得到了解决，并取消了专门的网络版播放器。



图1

V8的播放界面和以往相比有了较大变化，更富于流线感，界面很有亲和力（图2），国内用户无须说明书即可轻松上手，不过按钮布置略嫌繁杂和拥挤。设置菜单也首次使用了流行的树状结构，不过该菜单中很多项目都指向全局设置的相关内容，显得不够精练。视频方面，V8使用"Direct DVD/CD/DVD-ROM防读死"技术，和增益滤波高清影像（HDFT）技术，使纠错能力和图像质量均有提升，同时支持MMX、3DNOW!、SSE!、SSE2处理器指令集和超线程技术，降低资源占用；音频方面，V8支持AC-3硬解码、S-PDIF输出和8声道输出，并可通过两声道环绕技术用2.1音箱模拟7.1环绕音场，音箱软接线技术得以发扬，可随意切换音箱声道，方便的左右声道控制也是很多用户喜欢超级解霸的重要原因。V8还有众多体贴用户的小功能，如背景播放（仅支持SVCD/VCD/DVD影片）、文件夹窗口预览MPEG内容、多字幕显示及其随意调整、时间标签及断点续播等。音频解霸可随意提取音频文件，超级解霸可任意截取电影片断并编码，这些都是豪杰的独门武器。



图2



工程师点评

超级解霸V8对上一版本进行了较大规模的功能重组、精简和集成，成为一个功能非常齐全的音视频播放、编码软件，程序短小精悍，非常实用，彩影更使其带上了时尚流行色彩。不足之处在于它的VCD/DVD视频图像质量和WinDVD、PowerDVD等相比还有不少差距，程序菜单、按钮不够合理、精练。



记者手札

2003年11月4日，当我来到嘉里中心的高大会场，参加微软亚洲研究院五周年庆典的时候，没想到触发了一段我尘封已久的回忆。

从儿时开始，每当提起研究院这个名称，我都会有一种神秘甚至是神圣的感觉。之所以神秘是因为，在儿时的印象里，我们的各种研究院，都是用高大围墙所封闭起来的真正的大大的"院"。不仅凡夫俗子禁止入内，而且就是相关人等也要登记造册才能进入，因为据说那里藏满了宝贝。久而久之，我开始觉得那里仿佛就是神话中的蓬莱仙境，而那些研究院中的科学家也应该是一位位长着白胡子的老神仙。因此又有些对神圣的崇拜了。

后来上了学，正赶上"科学技术是第一生产力"刚刚提出的年代，记得学校墙上到处都是"爱科学、爱劳动"、"长大成为科学家"的标语。那时我很兴奋，因为我觉得自己原来也能成仙得道，升入仙境。生活是很现实的，我没有成仙得道，而那仙境般的研究院也就不是我这样凡夫俗子得以光临的了。

"科学技术是第一生产力"这句话那天突然使我有了新的领悟，既然"科学技术是第一生产力"，那么研究院就可以说是第一生产力的原动力。由此看来决定计算机行业的发展，最终比拼的战场并不是在吸引了更多眼球的市场上，而是在并不热闹的研究院内。

就在微软亚洲研究院五周年的记者招待会上，我产生了一种期望、一种冲动，走进去，看个清楚。所谓近水楼台先得月，就在那一天，我把第一个目标放在了微软亚洲研究院的身上。我还决定，一个一个走下去，就像一次仙境的旅程。

辰烽
king@popsoft.com.cn

Microsoft Research Asia



走进研究院之一

■本刊记者 司马平安


原微软亚洲研究院院长张亚勤博士。

引子

5年来，微软亚洲研究院至少已经花掉了8000万美元。

尽管如此，比尔·盖茨在研究院5周年庆典的时候仍然对他们赞誉有加，他说："当年我和里克（Rick Rashid）决定在中国建立研究院的那一刻恍如昨日。时至今日，微软亚洲研究院已经取得了巨大的成就，成为亚洲顶尖、世界一流的计算机基础科研机构。对于它未来的发展我同样充满信心。微软研究院是我们进行技术攻关的核心机构，也是能为公司产品带来创新活力的核心技术的强大后盾。从量子计算到自然用户界面技术的创新，到计算机图形领域内的进展，我们的研究员们在国际权威学术会议上发表论文，介绍来自研究院的创新技术，与世界各地的产业界、学术界精英们开展合作……他们正在重写先进技术发展的新篇章。微软的广大用户们也受益于来自微软研究院、尤其是微软亚洲研究院的领先科技。已有多项技术被转移到微软的核心产品当中，如Office、Windows、XBOX、Tablet PC以及我们下一代操作系统Longhorn。正如当初投资设立微软亚洲研究院，微软对研发投入的承诺将一如既往。微软亚洲工程院的成立扩大了我们在中国的机构规模，我感到非常高兴，相信它会进一步提升微软研究院的影响力，吸引更多来自中国和亚洲的优秀研究人才。"

为什么微软对于身在亚洲的研究院可以如此慷慨？我们不妨看看它们在短短5年时间内所做的工作吧，740篇论文被发表在最权威的学术会议和刊物上，72项技术被转化到微软的核心产品中；微软的重要产品如Office、Windows、Xbox、Tablet PC以及下一代操作系统Longhorn，这些都有微软亚洲研究院的贡献……

也正因此，目前微软亚洲研究院已成为除微软在美国总部的研究院外，最大的基础科学研究中心。

现在我们即将走入这个科学的殿堂。它在哪里？

2002年底的时候，一位学京剧的小男孩告诉我："北京有个微软，住在希格玛大厦。"

微软亚洲研究院

你可以想象在这样一个环境里与你的同事讨论问题，灵感与灵感之间的碰撞，也许就发生在写满桌面或是墙壁的字里行间。

第一章

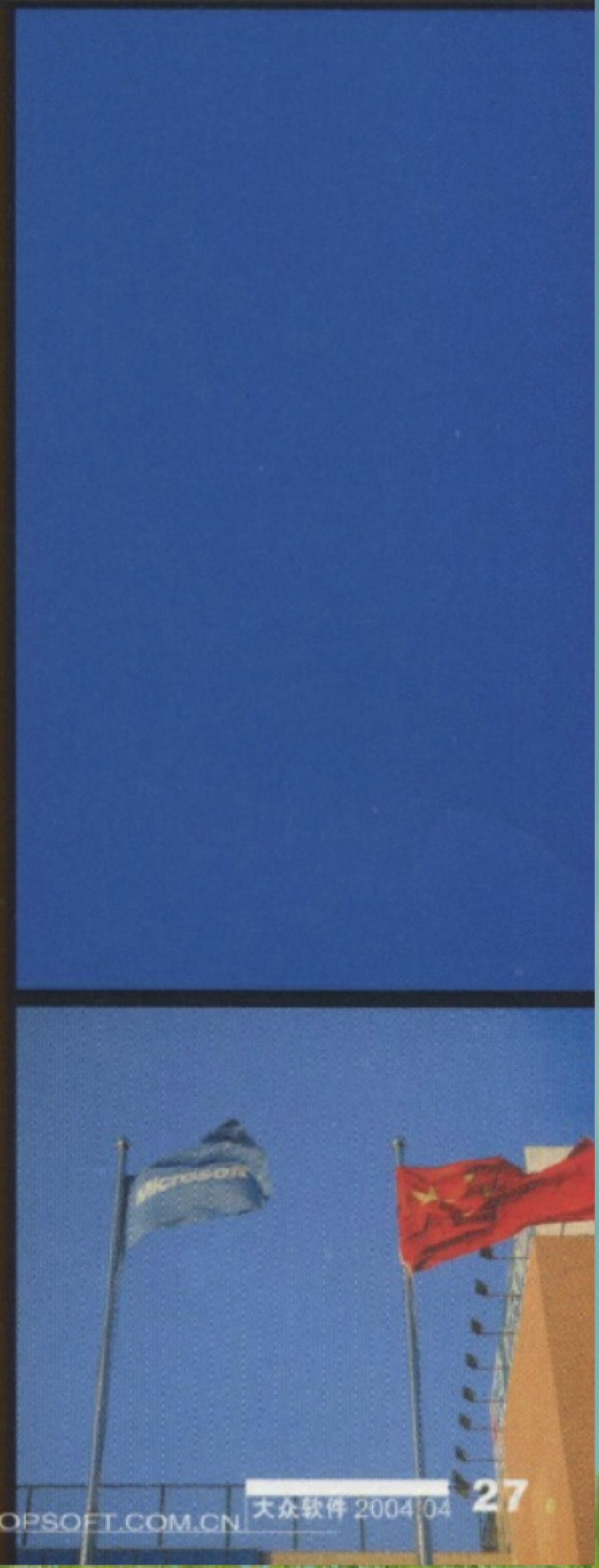
希格玛大厦很朴素，不高耸、不雄伟。微软中国在2003年已经离开了这里，搬到了商业繁华的朝阳区，而微软亚洲研究院却留了下来，留在了中国的硅谷——中关村的旁边，留在了北京的学院区，众多高校的怀抱里。

走进这座大厦，环顾四周，没有任何一个角落可以给我们留下深刻的印象，平凡的大堂，平凡的电梯……直到5层，当我们站在微软亚洲研究院的大门前，当我们见到了Windows中常常出现的红、黄、蓝，我们的心里才忽然产生了一种与众不同的感觉。前台的灯光在大理石地面的反射下显得格外耀眼，我们迎着光，看到左右两侧分别挂着两个图案相同的小牌子，所不同的是，左侧的牌子已挂了5年，上面写着“微软亚洲研究院”，而右侧的大概是几天前才刚刚挂上的，因为它上面标记的是微软刚刚成立的全新部门——微软亚洲工程院。

由于去之前已提前预约，因此当我们到达时，微软亚洲研究院的公关经理尚笑莉小姐已站在门外。她微笑着与我们寒暄了几句，接着便推开了研究院的大门。玻璃门，干净透明，半分钟前我曾盯着透过它所能看到的一小块空间，猜想所谓未来科技的摇篮究竟是什么样子。

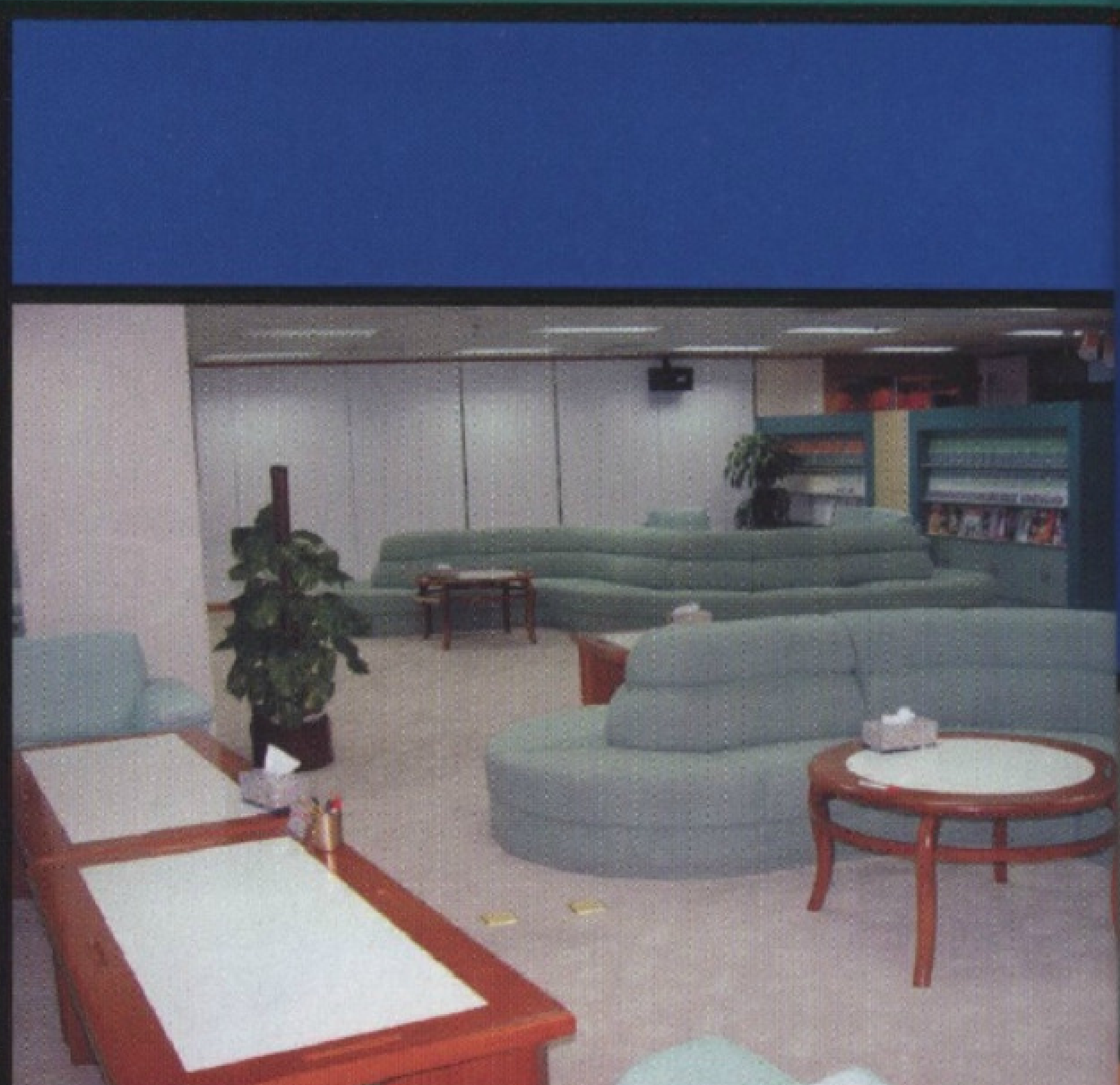
没想到一进门没走多远，首先见到的是一个宽敞的休息厅。白色的墙，白色的桌子与浅绿色的沙发，这些并没有引起我们太多的兴趣，如果不是尚笑莉小姐及时的介绍，我们一定会匆匆走过这里。原来，这里所摆放的并不是普通的桌子，墙壁也并非简单地由白漆刷成，事实上桌子表面是一块白板，而墙壁也是用相同的材料铺装而成。你可以想象在这样一个环境里与你的同事讨论问题，灵感与灵感之间的碰撞，也许就发生在写满桌面或是墙壁的字里行间。

走过这个大厅，我们便来到了研究员们的工作区。这里给人的第一感觉是安静。蓝色的高隔段把研究人员分在一个又一个的方格子里，每个格子里大约有3到4个办公桌，我们可以看到有人在里面专注于自己的电脑，兢兢业业，也有人正聚在一起讨论问题。研究院所使用的显示器全部是17寸以上的大屏幕显示器，而机器的配置根据尚笑莉介绍，大部分是当今最高的配置，其普遍水平甚至超过了美国总部的研究院。除此外她还谈到由于考虑到工作人员的健康问题，研究院正在把现今正使用的CRT逐步更换为LCD。由于研究院的工作性质有特殊性，因此一些项目部门的主机更换比较频繁，对于被淘汰的机器如何安置的问题，尚笑莉告诉记者，他们大多数情况都会把那些机器捐赠给学校。



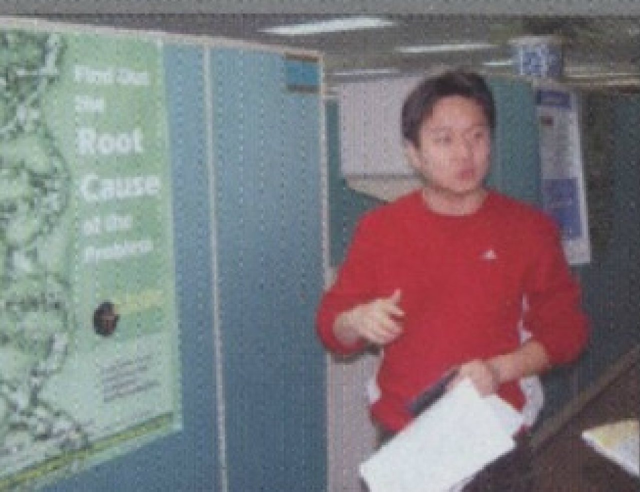


灯光下的微软亚洲研究院。


用白板搭建的活动空间。


研究院内的图书馆。


奇形怪状的小玩艺。



充满朝气的清华学生。

除了电脑之外，在这个办公空间里我们还看到了不少绿色植物，诸如蒲葵、绿萝等观叶类植物点缀在整个研究院内。这是整个办公区留给我们的印象，当然我们也注意到每个员工的私人空间都有着属于他自己的特点，招贴画、照片架与工艺品随处可见，而最引起我们注意的是一张多人的合照，因为它被贴在了很多员工的工作区内。我们注意到在这张容纳了数十名研究员的照片里，人们排列成了心型，每个人的脸上都有一个蓝色的小方块，照片的下方写着"No one Less"（一个都没有少）。原来，当这张照片刚照完时，研究院内进行人脸捕捉与识别的技术人员便把它当成了自己的测试照片，而测试的结果是每一个员工都被准确地捕捉到了。每张脸上蓝色的方块证实了科研人员研究的成功，也证实了写在照片下的那句话——No one Less。

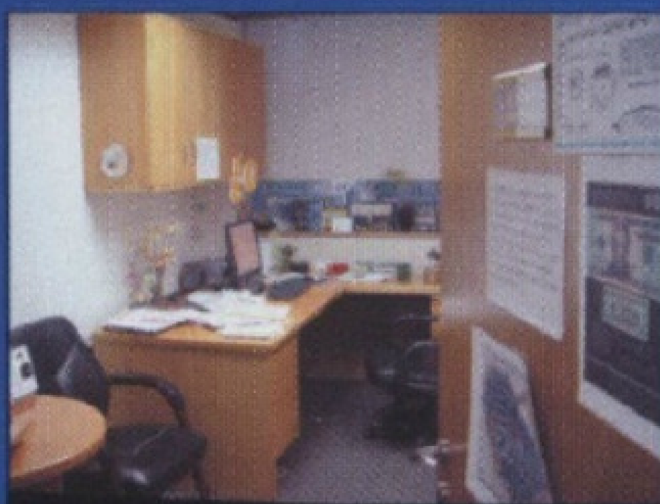
围绕在工作区四周的是研究院内各项目负责人的办公室和一些会议室。微软亚洲研究院一共有6个会议室，其中4个会议室的名字来缘于我国的四大发明，他们分别被称为火药库、造纸坊、印刷厂和指南厅。另外两个是为了纪念勤劳的中国人对于"计算"所做出的贡献，它们叫作算盘室和灵（零）感屋。还有一个专门演示Demo的房间叫作观象台。此外，研究院内目前还正在试建一个E-Home。据介绍，它将是一个智能空间，你可以悠闲地拿着一个遥控器，躺在沙发上掌控整个房间。

除了浏览了研究院内的工作区，我们还参观了一些实验室。其中令我们印象最深的是视觉计算组的实验室。走进那里仿佛走进了一个小型的电视台。能令人产生这种感觉，不仅仅是因为那里有各种灯光、折幕与显示器材，而且还有着一整套专业级的录制设备。在这个实验室中，我们还看到了摆在桌面的一些奇形怪状的小玩艺。他们可不会无端地被放在这里，根据这个项目的负责人老徐介绍：实际上，由于视觉计算组希望可以创造出更为真实的图形效果，因此才把这些小东西请来作为对照或是材质选取的用途。

在整个参观过程中，我们曾驻足于一张精美的招贴画前。没想到的是一个小伙子突然走到我们旁边，插入了我们的谈话，他兴奋地指着墙上的画对我们说："你们对这个感兴趣么？这是我的研究项目。"这是一位正在清华大学就读的学生，他在微软研究院做研究已有一段时间，他的研究方向是对于操作系统使用过程中产生的问题，计算机如何准确地记录，并可以给使用者提供清晰的描述，帮助人们掌握问题的原因。这张招贴画是他在亚洲研究院内部的成果展示会上展示用的。

听着他的讲解，我们忽然产生了一种感觉，在这样一个充满创造力的空间，有什么样的装潢，有什么样的设备其实都不是决定性的要素，而最重要的应该是这里的人。


E-Home。


个性溢出了办公室。

目前微软亚洲研究院共有全职员工170人，另有在此地自由研究的在校学生250人。在全职员工中，除10名负责行政工作与10名负责高校关系工作的人员外，其余150人全部为科研人员。

第二章

微软亚洲研究院的价值在于这样一群人：原院长李开复博士，他是语音识别、人工智能、三维图形及国际互联网多媒体等领域的世界级专家，他开发出了世界上第一个非特定人声连续语音识别系统，该系统在1998年被《商业周刊》授予“最重要科学创新奖”。1985年，李博士还开发了奥赛罗棋的世界冠军软件，并于1988年击败了人类的世界冠军。原院长张亚勤博士，他12岁进入中国科大少年班，目前是数字影像、视频技术、多媒体通讯、Internet方面的世界级专家，是美国电气电子工程师协会100年历史上最年轻的院士。1998年他被美国电子工程师荣誉学会授予杰出青年电子工程师奖。现任院长沈向洋博士，他也是13岁进大学的少年天才，他在虚拟现实方面的研究成果曾经是轰动国际的新闻。还有大家熟知的李劲博士，小学三年级时，他获得上海市少年计算机竞赛第一名，邓小平同志曾一边摸着他的头，一边讲出了那句“计算机普及要从娃娃抓起”。高一时他被清华大学破格录取，并在3年半时间内获得清华大学的学士和硕士学位，其中1/3的功课为满分，有清华的教授评价他为“清华大学自恢复高考以来功课最好的学生”。毕业后，他成为美国电气电子工程师协会的资深会员，同时也是JPEG2000和MPEG4专家组成员。1998年，李劲获得年度国际光学工程师协会（SPIE）视频通讯和国家处理青年研究者奖。李世鹏博士则是科大历史上唯一一个在学校期间两次获得郭沫若奖的学生，郭沫若奖是中国科技大学授予学生的最高荣誉。还有现任亚洲工程院院长的张宏江博士，他在国外创立了基于内容的视频数据检索学科……

根据本刊记者的调查，目前微软亚洲研究院共有全职员工170人，另有在此地自由研究的在校学生250人。在全职员工中，除10名负责行政工作与10名负责高校关系工作的人员外，其余150人全部为科研人员。

在此刻，我们需要重点介绍的是两位刚刚升任院长的著名科学家沈向洋博士与张宏江博士。

新任亚洲研究院院长沈向洋博士是计算机视觉和图形学研究的世界级专家，目前负责微软亚洲研究院基础科研及高校关系等方面的管理事务。他同时还兼任微软亚洲工程院副院长。沈博士13岁进入南京工学院，之后相继获得香港大学电机电子工程系和哲学系硕士学位，美国卡内基梅隆大学计算机学院机器人专业博士学位。加盟微软研究院之前，沈博士曾在DEC公司剑桥实验室及苹果公司交互媒体实验室工作。他拥有20多项专利，并曾在国际图形学年会Siggraph等世界级会议和学报上发表论文100余篇。沈博士现任多所著名高校和中科院客座教授及博士导师，还兼任多本权威学术杂志（包括IEEE Transactions of PAMI，IEEE Transactions of CSVT）编委。沈博士是2005年国际计算机视觉大会主席。1996年，沈向洋博士加入微软。1999年1月，沈向洋博士跟随李开复博士回到北京创立了微软中国研究院。2000年8月，他升任微软亚洲研究院副院长。在他的带领下，微软亚洲研究院在计算机视觉、图形学、人机交互和统计学等方向的研究工作取得了令人瞩目的成绩。本刊记者与他曾交流多次，在前不久他被任命为新一届院长之后，他向记者这样说：“过去的5年，微软亚洲研究院在前任院长李开复博士和张亚勤院长的带领下，经历了辉煌的发展历程。目前，我们拥有一批国内外一流


微软亚洲工程院院长张宏江博士。

的、高水平的研究队伍；在已确立的四大研究领域都取得了相当不错的成绩。我坚信，在新的领导团体的共同努力下，在微软亚洲研究院全体同仁的共同努力下，我们将致力于丰富人类计算体验的有力探索，相信将会有越来越多的人感受到来自微软亚洲研究院的技术。”

新任微软亚洲工程院院长张宏江博士是视频和图像内容的分析、检索和浏览研究领域公认的先驱，在世界多媒体研究领域享有很高的声誉。目前任微软亚洲工程院院长并继续兼任微软亚洲研究院副院长。他1982年毕业于中国郑州大学，获电子工程学士学位，之后于1991年获丹麦科技大学电子工程博士学位。在加盟微软研究院之前，张宏江博士一直专注于视频和图像的分析、处理和检索，媒体压缩和传输，计算机视觉的研究开发及应用工作。张博士于1995年加盟位于美国硅谷著名的惠普中央实验室任研究室主任，取得了许多重大科研成果。他还在多媒体内容的检索和管理技术、智能图像处理和视频编码以及互联网媒体等领域获得了多项专利。在此之前，张博士曾为新加坡国立大学系统科学研究院工作，领导了视频和图像内容分析与检索、计算机视觉和信息系统等多个课题研究。由于在多媒体计算、视频和图像内容分析、演示、检索和浏览研究领域的开拓性贡献，2003年11月16日，张宏江博士被美国电气电子工程协会授予院士（Fellow of IEEE）称号。目前他已出版了4本学术专著，发表了近300篇学术论文及章节，还编辑发表了6本有关多媒体处理、内容检索和互联网多媒体的学术专集，并拥有50余项美国专利。目前张博士的许多研究成果已成为相关研究领域的经典参考文献，并成为多项研究工作的科技基础。现在，张博士是5家专业杂志的编委会委员以及十几个国际学术会议的技术理事会成员，他还是1999年ACM多媒体会议技术委员会主席。1999年4月，在李开复和张亚勤的力邀下，张宏江博士加入了刚刚成立6个月的研究院，2000年8月即升任微软亚洲研究院副院长。在张宏江博士的领导下，微软亚洲研究院很快就确立了其在多媒体计算、视频和图像内容分析及检索等国际学术领域的领先地位。同时，他所领导的几个研究小组已有多项技术转移到微软的新产品中。对于微软亚洲工程院的发展，张宏江院长同样抱有信心：“在刚刚宣布成立的两个月内，我们已收到来自世界各地10 000余份简历。我们将从这些申请当中招募100位相关领域的人才。微软亚洲工程院不但使未来微软亚洲研究院的技术成果转化更加系统化、规模化，而且还将着手开发一些满足亚太区用户‘特殊’需求的技术和产品。同时，我们还将与国内产业界紧密合作，共同探讨高效率的技术转化途径。”

类似沈向洋博士与张宏江博士这样的资深专家在微软亚洲研究院中不是少数，走在他们身边，我们从他们的神情中可以明显感受到他们正专著于某一领域的探索与研究。而他们究竟在研究哪些高新、神秘的技术呢？他们的成果又将如何改变我们今后的生活呢？本刊记者在与他们的对话后总结出了一份厚厚的“研究论文”。





他们是这样的团队。

研究院内立项一般多由员工自己提出，一些小的项目员工甚至不必上报而自行展开研究，而对于那些大型、需多人完成的项目才需要经过大家的讨论以及管理层的审批。

第三章

一直以来，微软亚洲研究院主要致力于4个方向的研究工作，它们分别是：

新一代多媒体： 为用户创造新的上网体验，让多媒体能自动适应环境，拥有互动式操作，并在网上快速可靠地传送。互联网将成为新一代多媒体的中心（网络多媒体组、多媒体计算组及多媒体管理组）。

新一代用户界面： 开创新的技术，让人们能够用更自然、更多元的方式和机器“交谈”，让使用计算机像与人交谈一样自然（多通道用户界面组、语音技术组和自然语言组）。

无线及网络技术： 摆脱线的束缚，将PC时代强大的计算能力及多媒体应用扩展到无线网络环境中，实现真正的端对端的服务（无线网络组）。

数字娱乐技术： 更具网络化的、互动性更强和极具真实感的全新数字娱乐技术（网络图形组、视觉计算组、语音组及无线和网络技术组）。

基于这4个方向又细分为九大课题，包括：网络多媒体、多媒体计算、形象计算、多通道用户、语音、自然语言、多媒体管理、无线网络及网络图形。

具体到研究项目，根据沈向洋博士介绍，研究院内立项一般多是由员工自己提出，一些小的项目员工甚至不必上报而自行开展研究，而对于那些大型、需多人完成的项目才需要经过大家的讨论以及管理层的审批。由此来看，我们几乎不可能了解到研究院内正在研究的所有项目，因此我们挑出了其中几个比较有趣的项目。此外，在对研究课题的描述之后，我们根据自己的思考写下了想象空间，希望可以把这些研究可能带给人类生活的改变形象化。

数字墨水分析及万能笔技术

描述： 数字墨水是微软平板电脑中的一项关键技术。目前它已被应用到具体产品当中。但是，为了使数字墨水成为微软视窗操作系统中首选的数据类型之一，微软亚洲研究院继续致力于智能数字墨水分析（结构分析、检测和识别）和全新的数字墨水用户界面（编辑和操作）两个课题。他们已开发的技术能使无结构的线条组合变成有结构的手写笔记。

想象空间： 在我们目前所见到的Tablet PC和其他一些终端设备中所用的数字墨水技术还没有完全突破手写识别这一难关。而微软的研究人员向我们这样描述它的未来："未来的uPen，是一个无所不在的数字笔，是笔式计算的一个新范例。和普通的笔一样，它可以用来书写文字；和普通的笔不一样的是它能数字化地捕捉信息，不仅能把打印文档上的手写文字和批注数字化地识别出来，还能识别打印在纸上的类似条形码的信息，还能帮助用户对打印文档进行管理。"也就是说，你潦草的字体有一天不仅可以让你的朋友了解其中含义，而计算机本身也能"读懂"你的文字。





Web分析及查询

描述： 媒体管理组正致力于从Web中挖掘出不同的结构，包括超级链接结构，网页内部布局结构，新闻组结构，Web团体结构，从用户访问和查询日志中发现的隐式链接结构，以及Hidden Web的深层次结构。对于布局结构，他们发明了一种基于视觉的方法将网页自动分割为语义块，并且找到了许多新方法对它们的重要性进行建模。通过对网页的这种详细分析，我们可以显著提高"查询扩展"、"图像检索"以及"网页分类"等许多传统的搜索技术的性能。对于深层次结构挖掘，他们开发了多项新技术来解析和理解深层网站的结构，从自动学习全局的结构、界面结构以及结果结构之间的映射关系，从而便于Web数据集成和深层次Web搜索。对异质Web对象进行聚类是Web挖掘的另一重要方面。现有的聚类算法对各种数据对象单独进行聚类，不同数据对象之间的关系通常没有予以考虑，或仅仅被作为静态特征空间与对象的属性一同处理。他们开发了一种崭新的聚类算法以处理多种类型的数据对象，名为ReCoM（即多类型互联数据对象的互增强聚类）。在这种算法下，数据对象之间的关系被用于一个迭代增强的过程，不断改进他们的聚类效果。

想象空间： 有没有发现现在的搜索引擎经常会给你找到许多无用的信息，这个技术是为了让你可以快速、准确地找到自己所需要的内容。

自然流畅的双语文语转换系统

描述： 微软亚洲研究院研发的"木兰"系统是第一个真正的双语系统。由于两种语言之间的切换完全在系统内进行，用木兰生成的双语语音具有非常自然的整句语调。木兰区别于传统语音合成系统的另一个重要特征是，它充分兼顾了自然言语韵律特性中的全局稳定性和局部可变性。即在不违反韵律特征的全局约束的前提下，木兰尽可能地保留了自然言语韵律中所固有的自由度。因此木兰系统合成出来的语音克服了在其他系统中常会出现的音质下降问题，如由于韵律预测模型的局限性导致的单一语调问题或由音高、音长调节算法引入的机器味和嗡嗡声。木兰系统最大程度上保持了原始音库发音人的韵律特点，所以生成的语音听起来相当自然。

想象空间： 为什么有人说中文是世界上最难学的语言？因为有些人说起话来可能连你都无法正确理解它的意思。特别是声调，明明是夸你的一句话，由于改了声调却忽然变成了讽刺。微软亚洲研究院在过去的5年中，研究出了多种有效的声调识别算法，并成功地以无缝连接方式将这些算法集成到微软语音识别系统中。另外，通过对垃圾语音、咳嗽声、嘴唇音和呼吸声的建模，他们使听写机变得更为聪明，它能区分什么是要识别的语音，什么是要忽略的杂音。为了处理在现实生活中出现的越来越多的新词，他们采用了一种自动的新词抽取算法，定期更新词表和语言模型。





无线智能漫游技术

描述： 微软亚洲研究院提出了一种全新的端对端的无缝移动管理解决方案：ProFITS。ProFITS集成了两方面技术：无线链路管理器（Connection Manager）和虚拟连接管理器（Virtual Connectivity Manager）。无线链路管理器能智能监测无线网络状态的变化，虚拟连接管理器则能在用户移动的同时，端对端地无缝保持网络连接的持续性。在ProFITS系统中，无线链路管理器通过对MAC层和物理层信号的检测，能准确地获得当前网络的状态，因而有效减少链路切换决策的错误率，并抑制所谓的"乒乓效应"。虚拟连接管理器不需要任何网络基础设备的支持，它能使得网络的切换对上层应用透明，同时也能很好地处理网络地址翻译（NAT）和通信终端同时移动的情况。ProFITS系统能够智能感知，并主动地对用户移动事件进行反应，从而可以无缝地保持现有连接不被中断。作为一个端对端技术，它可以同时应用在IPv4和IPv6网络中。

想象空间： 无线关键技术的发展可以使互联网变为无限网络。



数字卡通及动画

描述： 微软亚洲研究院从基于统计学习和样本分析的方法入手，已初步研究出如何教会计算机向人类艺术家学习绘制卡通画的先进方法。运用这种方法，计算机可以根据人脸的正面照片来自动生成栩栩如生的线条画以及相应的表情动画。在他们的方法中有两个关键技术，即非参数化采样方法和灵活的线条画模板。对于给定图像上的任意像素点及其邻域，他们通过在样本空间搜索并匹配所有的相似邻域来计算该像素点在相应的线条画上出现的条件概率，然后根据艺术家的风格和得到的条件概率绘制“期望的线条画”，最后生成高质量的正面人脸线条画。

想象空间： 如果你也是一名三维动画制作的爱好者，你应该知道调节人体动画是多么浩大的一项工程。这项技术的进步可以使你免去今天的烦恼。想一想，如果你只需要对你建立的模型单纯移动几个点便可以完成喜怒哀乐的转换，大概你坐在家里也可以自己制作《龙的心》这样的影片。

在看到这些介绍之后，必须说明的是亚洲研究院所研究的是5～10年的技术，亚洲工程院所研究的是3～5年的技术……因此虽然我们给你介绍了许多微软亚洲研究院在关键技术方面的突破，但要真正实现你的梦想，决不是朝夕之间的事情。而你是否已蠢蠢欲动，希望自己也可以为自己的梦做些什么呢？

第四章

我们所创造的是一个能够让研究人员安心去做“可以记一辈子的大事”的地方。

事实上，微软亚洲研究院的所有员工几乎都是因为梦想才集合在了这里。

“对于时刻处在变革漩涡中央的众多IT企业来说，最为重要、最值得珍惜的是人的智慧。而我们所创造的是一个能够让研究人员安心去做‘可以记一辈子的大事’的地方。”亚洲研究院原院长张亚勤这样对记者说。

领衔研发数字墨水技术的王坚博士也说：“很多聪明人在一起的结果是许多不成熟的甚至从未公开的学术构想能够被欣赏、被讨论和被实施，最终变为实实在在的产品，就像把粗粮加工成烤面包。”

由此你可以看到，加入亚洲研究院你需要具备的基本素质是知识、智慧和想象力。而在管理方面，研究院所提供给研究人员的也绝对是一个“自由的空间”。一位在微软亚洲研究院服务了5年的员工用这些词语描述研究院的特点：“开放的环境、开明的管理、鼓励创新、有成就感和丰富的资源。”这位从美国微软总部归来的员工还说，从硅谷到中关村，微软的牛仔裤文化、弹性工作制简直是一脉相承。

不必担心你在研究的过程中会变得黔驴技穷，因为亚洲研究院内还有一套相当先进的人才培养体系，可以把你的潜质全部挖掘出来。譬如他们的“明日之星”人才培养计划就提供了一系列旨在提升研究人员工作技巧和职业素质的课程，涵盖了研究、开发和企业文化等多个方面。那里的研究人员普遍反映，这些课程让他们“在研究的过程中还可以不断充电”。

鉴于微软亚洲研究院在吸引人才和培养人才两方面的独特魅力，我们对于国有的研究机构——中科院计算所也进行了采访。所长助理、技术发展部主任隋雪清先生向我们介绍，目前计算所人员总数约1000人，其中在职并有正式职称的研究员和副研究员100人，实习学生700人左右，其他为职能人员。每年研究经费一般为一个多亿人民币，其中约1/3为国家固定提供的知识创新经费，按课题进行投入，另外还有国家项目、企业合作等方面的投入。


微软亚洲研究院院长沈向洋博士。

“那么计算所是如何管理员工并进行考核的？作息时间有没有要求？”

隋雪清说：“对于研究人员来说，要在年初定计划，年终进行考核。对研究员发表的论文数、研究的课题、成果每两年请各领域专家考核一次，如果不合格不能做研究员。对研究人员实行弹性作息，但对职能人员要求比较严格，该到位的时间必须到位。”

“贵研究所和其他研究院、所在技术水平、人员构成、工作方法等方面上主要的差异有哪些？优势和不足各是什么？”

隋雪清说：“作为国立研究所，与其他一些企业研究所的定位不同。国立研究所一般是为了做技术而研究，而企业则更重视出产品，学术性淡一些。计算所要求研究内容中技术内容不能低于15%，国家对这些开放式实验室有考评，如果达不到国家要求，长时间没有成果，国家就会放弃拨款。与其他（如企业）研究所相比，在核心技术上更加领先，但产业化、市场化上还是企业做得好，所以说最大的不

足还是在产业化上。对于研发环境，由于不偏重产品，所以能更好地进行研究工作，因为这里允许失败。尽管这里工资没有一些企业的研究所高，但很多人还是愿意来这里，因为在这里如果成功了，会在业内得到认可，个人价值得以提升，并有很大的成就感。”

谈到这里记者不禁想问：“在业内得到认可，个人价值提升，然后呢？然后去哪里呢？”

答案在每个研究员的心里。

尾声

在本文正在撰写的时候，恰逢微软亚洲研究院原院长兼首席科学家张亚勤博士升任微软全球副总裁。尚笑莉小姐在向我们介绍有关升职的情况时，眼神中带着骄傲。她说：“当微软中国研究院成立的时候我们只有一个院长（李开复博士），而当李博士升为微软全球副总裁，中国研究院变为亚洲研究院的时候，我们有了一个副总裁，一个院长。今天，我们已有了两个副总裁（李开复博士与张亚勤博士）、两个院长（沈向洋博士与张宏江博士）。”

其实，人员职务的提升本身就是对人才价值的肯定。

而当微软亚洲研究院的价值在被肯定的同时，我们也看到了另一个微软建设于中国的公司，微软中国却得到了截然相反的待遇。

想起已经离开的杜家滨、吴士宏与高群耀，以及目前仍悬而未决的唐骏，他们哪个不是在某一方面能独当一面的人才？

难道是他们的才能不如李开复与张亚勤？

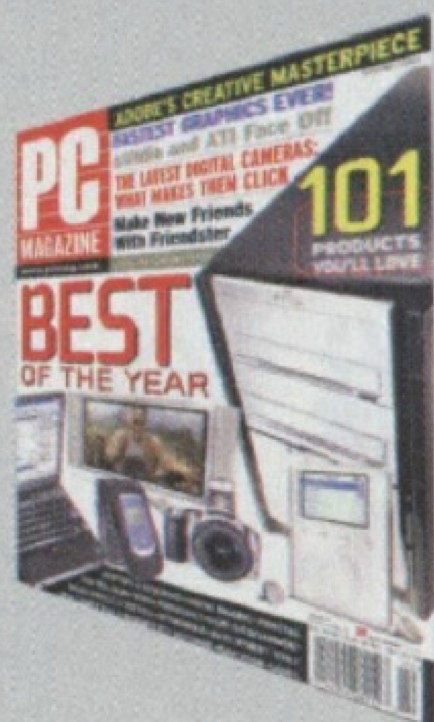
其实这个矛盾却恰恰说明了两个问题。亚洲研究院的成功证明了在中国并不缺乏高级软件人才，这些人才在外力干扰较小的情况下都能使自身价值得到最大的体现。而微软中国的失意却说明了无论多么优秀的人才，当你把他放进了中国软件产业的大环境中，任谁也只能一筹莫展。

我们可以看到微软中国每任总裁都有着自己的特点。杜家滨有很好的政府公关能力；吴士宏有“IBM南天王”的销售背景，高群耀有反盗版和政府公关的双重经验；唐骏有丰富的商业经历以及在中国工作的经验。但是他们都不行，这个行业给他们提出的要求不高，却多。

面对他们的得失、成败，我们也只能感叹我们正身处怎样的行业环境。

PC MAGAZINE

2004年01月17日



在新年到来之际，我痛下决心，要对我的生活进行一番革命。首先要做的是给我们家的狗换一个长一点的名字。为什么要换？因为这样我就可应付密码遗失问题的设置了：“请键入您宠物的名字（最少6个字母以上）”。所以再见吧，Misty，看这个名字如何，Silver。不过令人头痛的是，这样的问题我们平时遇到的还多着呢。比如刚刚进入网站就冒出个下载通知，问你是否要下载某个插件，鼠标指针已自动被放在了“是”的选项上，而“总是相信××（公司名字，比如微软或者3721）”的选项也被默认打上了钩。其实，这还算好的，至少问了问你，有不少网站或者插件连问都不问，就直接更改你的主页，给你缺省安装插件并默认为首选项，用Cookie拿取你的个人信息，简直就是个木马。最要命的，当你尝试卸载的时候，系统就会报错。最后的结果是：你要么让你的机器成为拉着各种破烂的老爷车，要么干脆格式化硬盘重新安装系统。我们常说技术是推动时代进步的原动力，不过如果没有道德规则的约束，技术会带着我们高速地奔向何方呢？这个问题不是第一次提出，但它已迫在眉睫地需要我们找到一个答案。

CNET.com

2004年01月16日



联邦第九巡回法庭近日又在旧金山重新开庭，审理Playboy Enterprises针对Excite公司和Netscape Communications（NC）公司的诉讼案。在这个案例中Excite和NC在售出的广告条上标注了“Playboy”和“Playmate”字样，并链接到自己的相关网站。此前，地区法庭曾审理过这个案件，并且做出了“并未侵权”的判决。这次对案件的再审理，某种程度上是为了制止网络对于知识产权大规模侵犯的行为，而且借助搜索引擎，这种侵权行为看上去不起眼的效果会被成倍地放大。尽管地区法庭的判决很简单，但对于实施案例法的美国来讲，这无疑是为网络盗版者的大肆活动开了一个危险的先河。

ZDNet

2004年01月16日



今年45岁的Templeton将继任Tom Engibous担任德州仪器的CEO。Tom Engibous从1996年成为德州仪器CEO起，带领德州仪器走过了一段最辉煌的时期。现在，50岁的Engibous仍然保留公司主席的职位。此公告一出，分析家们纷纷表示惊讶，但也不过于出乎意料。Templeton是一位声名显赫的人物，是他将德州仪器的主要业务集中在移动设备使用的数字信号处理器上的。BDTT公司专门分析数字信号处理器业小组的分析家Jeff Bier说：“德州仪器有非常稳固的管理模式。这些人几乎在这里度过了他们全部的职业生涯。”

tom's hardware guide

2004年01月16日



英特尔计划在几个星期后公布一系列新一代奔腾处理器，但在下一代的这些芯片中，笔记本处理器并未包含其中。英特尔表示，为了改进走线，它已推迟了下一代笔记本处理器Dothan的发布日期。人们一直在对原定于2月中旬登场的Dothan处理器翘首以盼。而现在，它已被安排在今年第二季度发布。这是英特尔总裁Paul Otellini在此前一次会议上提到的。Otellini说，英特尔在对该芯片作最后检测时发现了一个会损坏芯片的电路故障。Dothan是英特尔第一款采用90纳米工艺的笔记本处理器。Otellini说，尽管Dothan的性能并不会受到这个故障的影响，重新设计一条电路仍然有必要。这个重新设计的过程让英特尔错过了发售这款芯片的最好时机。英特尔将以新版本的形式推出修补过的芯片，英特尔内部称之为“步进”。Otellini说：“我们重新设计了电路，并且看见了修补带来的明显改进。我们会用已有的Pentium M进行产品过渡。希望这件事不会对我们第一季度推出90纳米工艺处理器造成太大影响。

现在安装多操作系统的朋友越来越多，但在多操作系统运行过程中偶尔出现的多重选单丢失、启动文件损坏、无法引导到某一指定的操作系统等故障让不少人伤透了心。其实只要真正明白多重启动的含义，你完全可以逢凶化吉、遇难呈祥。

谁偷了我的启动文件？

——Windows多重引导故障快速修复

■辽宁 乔珊

一、多重引导过程简述

不同操作系统的引导过程是不一样的，Win98/Me通过读取硬盘引导扇区中的信息启动系统，而Win2000/XP/2003则通过NTLDR和ntdetect.com文件启动系统。如果同时安装多个操作系统，则主要由以下7个文件来决定：NTLDR、ntdetect.com、Boot.ini、Bootsect.dos、bootfont.bin、ntoskrnl.exe、hal.dll。具体过程如下：

电脑自检后，将MBR（硬盘主引导记录）调入内存，开始查找活动分区和主引导扇区，确定后将控制权交给NTLDR（NT系统加载器），它读取Boot.ini后（多重流动菜单文件），随即显示多重启动菜单，默认等待时间为30秒，如果用户没有选择，则从默认操作系统启动电脑。如果用户选择Win98/Me，则读取Bootsect.dos文件（系统引导扇区记录文件），并按其中信息引导系统。如果用户选择Win2000/XP/2003，则调用ntdetect.com文件（硬件信息配置文件），这是一个系统级的设备初始化文件，读取后再将硬件信息传给ntoskrnl.exe和hal.dll文件（系统内核管理器文件），之后就开始引导操作系统了，这里不再详述。bootfont.bin是一个字库文件，用于在系统启动过程中显示中文。

明白了多重操作系统的启动过程，其中的各种故障便可迎刃而解。

二、实战多重引导故障

我们将以在C盘安装Win98、D盘安装Win2000、E盘安装WinXP、F盘安装Win2003为例，并以故障为主线讲述解决方法。

1.系统无法启动，提示“NTLDR is Missing,press any key to restart”

这是由于NTLDR文件丢失或损坏引起的故障，从Win2000/XP/2003安装光盘的I386文件夹中提取此文件，复制到C盘根目录下覆盖即可。但要注意此文件必须是各操作系统的最高版，例如本例中就要拷贝Win2003的NTLDR文件，具体原因见后文。

用Win98启动盘引导系统至DOS下，将Win2000/XP/2003安装光盘插入光驱，在DOS提示符下依次执行如下命令再重启计算机即可修复故障（图1）：

```
A:\>j:
J:\>cd i386
J:\I386>copy ntldr c:\
Overwrite c:\NTLDR. (Yes/No/All)?y
        1 file(s) copied
```

图1

A:\>x:（X代表光驱盘符）

X:\>cd i386（切换至光盘的I386目录）

X:\>i386>copy ntldr c:\（将NTLDR文件复制到C盘根目录下）

2.多重启动菜单丢失，系统直接从C盘启动（一般为Win98）

这是由Boot.ini文件丢失或损坏引起的故障，只要修复该文件即可，方法有二：

一是通过“假安装”Win2000/XP/2003来修复。即用一般方法安装操作系统，然后在第一次重启计算机后，按“F3”结束安装过程。此时Boot.ini文件已修复。接下来删除硬盘中以“$”开头和结尾的所有目录及文件，如：$WIN_NT$.~BT。同时删除Boot.ini文件中与这些目录或文件相关的菜单选项，并将“[boot loader]”和“[operating systems]”字段中的项目进行相应修改，具体方法参见下文。这种方法比较适合新手，创建文件过程简单，但耗时较长。

二是手动修复或重建Boot.ini文件，用记事本打开该文件，正确内容如下：

```
[boot loader]
timeout=30
default=C:\
[operating systems]
C:\="Microsoft Windows 98"
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(2)\WINNT="Microsoft Windows 2000 Server" /fastdetect
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(3)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional" /fastdetect
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(4)\WINDOWS="Microsoft Windows 2003,Enterprise" /fastdetect
```

具体涵义如下：

“timeout=30”设定多重引导菜单在屏幕上停留的时间，默认为30秒。

“default=……”设定默认操作系统的路径，等号后面的内容必须对应[operating systems]字段中已经存在的操作系统，并将对应这行文字中“=”前的内容复制到“default=”后面即可。

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(2)\WINDOWS：这里采用的是ARC（高级RISC计算机）命名。对于一般用户，需要了解的是“rdisk”和

"partition"参数。此例中"rdisk(0)"表示第1块硬盘，"partition(2)"表示该硬盘的第2个分区。

理解这些参数以后大家就可根据自己的情况修改或重建Boot.ini了。

3.Win98可正常启动，而Win2000/XP/2003出现"NTDETECT failed"的故障提示

这是ntdetect.com文件损坏或丢失引起的故障。在多重启动菜单中选Win98，启动完毕以后，在光驱中插入Win2000/XP/2003安装光盘（使用最高版本），将光盘中I386目录中的ntdetect.com文件复制到C盘根目录覆盖即可。

4.在装有Win2003的电脑上安装WinXP/2000后，Win2003无法启动

问题出现的原因是NTLDR和ntdetect.com这两个文件不向上兼容，因此，只要用高版本的NTLDR和ntdetect.com覆盖低版本，即可"妙手回春"。

5.Win98损坏后用"SYS C："修复，结果多重启动菜单丢失

最简单的方法是"假安装"修复，参见前文。

6.用"Format"命令格式化C盘后重装Win98，多重启动菜单丢失

这种情况处理起来比较棘手，可按下面方法修复：

第一步：生成Bootsect.dos文件。前面已经介绍过Bootsect.dos文件中存储着512字节的硬盘引导扇区的内容，因此只要将硬盘引导扇区的内容读出来，写入此文件即可。在Win98中点击"开始"→"程序"→"MS-DOS方式"（图2），在DOS提示符下输入：

```
Debug
-L 100 2,0,1（读硬盘引导扇区）
-n c:/Bootsect.dos
-r bx
BX:0000
:0
-R CX
CX:0000
:200
-W（写引导扇区的内容到文件）
c:/Bootsect.dos
Writing 0020 bytes
-Q
```

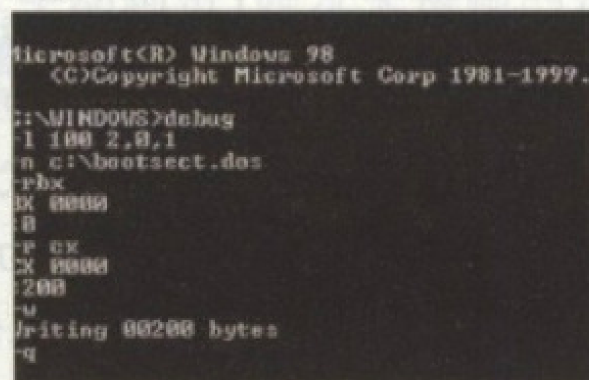


图2

第二步：恢复Win2000/XP/2003的引导程序。在Win98中，将Win2000/XP/2003安装插入光驱，安装系统，第一次重启计算机后，当出现欢迎画面时，根据提示按"R"键，启动到"恢复控制台"，系统会自动扫描并列出已经安装的操作系统清单供用户选择登录（图3），以登录到E:\WINDOWS目录为例，键入2后回车，输入管理员密码进入命令行状态。输入"FIXBOOT"，并回答"Y"，即可恢复Win2000/XP/2003的引导程序。

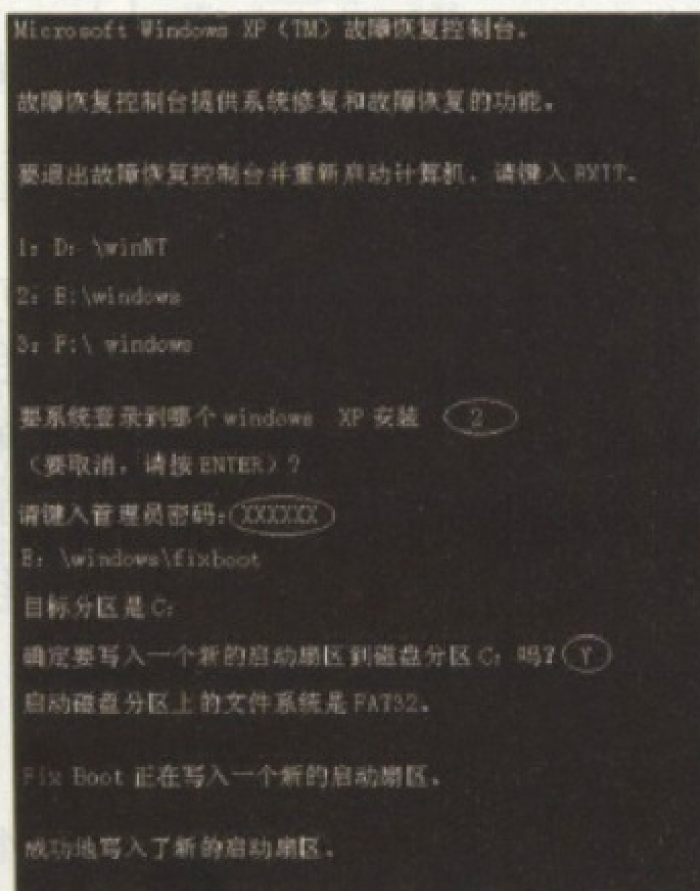


图3

第三步：在提示符后输入"BootCFG /Rebuild"，回车后开始系统扫描，随后列出操作系统清单，并询问"将安装添加到启动列表中吗"，回答"Y"。接下来在"输入加载识别符"后输入操作系统在启动菜单中所要显示的文字，如"Microsoft Windows 2000"，接着在"OS加载选项"中输入"fastdetect"（图4）。最后键入"EXIT"重启计算机。

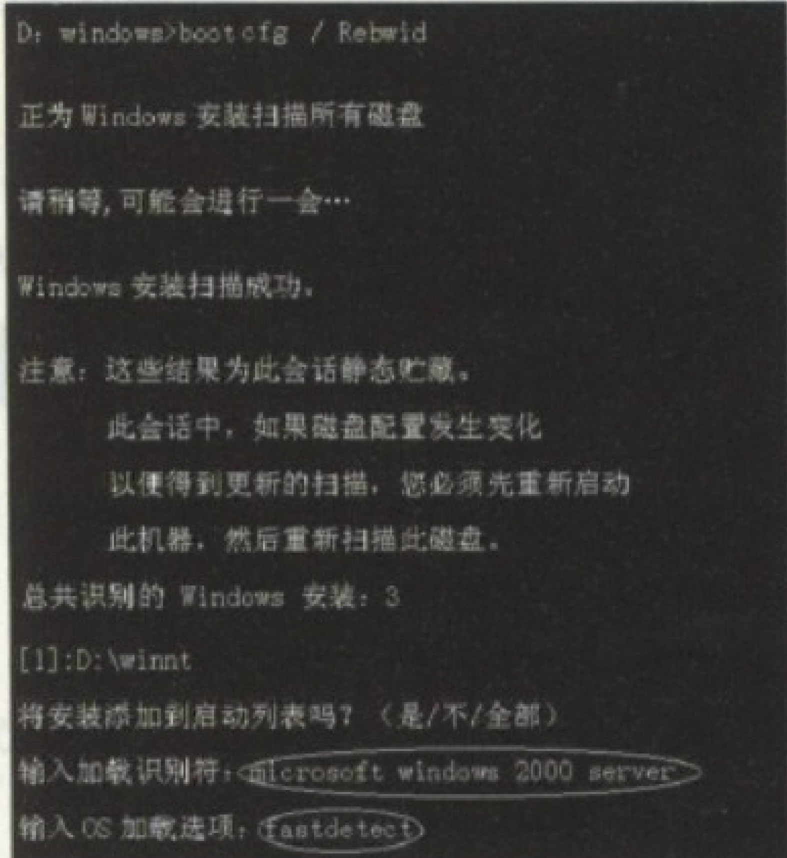


图4

第四步：经过以上的修复，Win2000/XP/2003已经可以正常启动，但还缺少Win98启动选项，用户无法通过选取启动菜单来启动Win98。在Win2000/XP/2003中用记事本打开Boot.ini，在[operating systems]字段最后添加如下内容：C:\="Microsoft Windows 98"

7.当使用多重启动菜单选定某系统后，系统无法启动，提示"因以下文件的损坏或者丢失，Windows无法启动：<Windows root>\system32\hal.dll，请重新安装以上文件"。

此问题只会出现在Win2000/XP/2003操作系统中，这主要是由于"hal.dll"文件丢失造成的。从Win2000/XP/2003安装光盘的I386目录中提取出此文件，复制到相应系统分区的Windows/System32/目录下覆盖即可。具体方法是在某个正常系统中使用WinRAR打开I386目录下的"hal.dl_"，将其中的"hal.dll"解压到被损坏操作系统的"Windows\System32"目录中（图5），然后重启电脑即可。


图5

8.在启动过程中，所有中文均为乱码，英文可以正常显示。

此问题是因字库文件"bootfont.bin"损坏或丢失造成的，从Win2000/XP/2003安装光盘的I386目录中提取此文件，复制到C盘根目录下覆盖即可。

三、总结

Windows多重引导故障多种多样，就是老鸟在修复时也要耗费不少精力，更别说菜鸟了，面对满屏的E文常常手足无措。由多重引导原理可知：多操作系统能否正常运转，主要由以下7个文件决定的：NTLDR、ntdetect.com、Boot.ini、Bootsect.dos、bootfont.bin、ntoskrnl.exe、hal.dll。一般情况下，我们只要在多操作系统安装完毕后或者是在可正常运转期间，将上述7个文件备份到一个安全的地方，待出现多重引导故障时，将前5个文件复制到C盘根目录下，后2个文件复制到Win2000/XP/2003的"Windows\System32"文件夹下，即可解决多重引导的故障。





动画制作通天宝鉴

现在网上的动画文件越来越多，很多网站为了增加页面效果，都会添置各式各样的动画作为修饰，这些动画都是什么格式，又是怎么做成的呢？今天我们就把那些常见的动画制作过程及动画文件间的转换方法一网打尽。

■天津 武金刚

一、常见的动画格式

1.GIF（Graphics Interchange Format）：该动画格式一直是Internet上应用最广泛的动画格式。GIF采用了无损压缩方式，在不影响图像质量的情况下可生成很小的文件。该文件支持透明色，可使图像浮现在背景之上。缺点是只支持256色。

2.SWF（Shockwave Format）：实际上，这种文件格式就是常说的Flash动画，它以高清晰度的画质和小巧的体积，受到了越来越多网页设计者和动画短篇制作者的青睐。尽管其实际数量尚与发展很久的GIF有一定差距，但已成为网上动画的事实标准。它的缺点就是制作难度较大，不过现在已经出现很多菜鸟级的Flash动画制作工具，通过它们可以非常简便地制作出满意的动画效果。

3.AVI（Audio Video Interleaved）：最早由微软公司推出的视频格式，它应用广泛，是目前视频文件的主流。这种格式的文件随处可见，如游戏、教育软件的片头和过场，多媒体光盘中都出现AVI。近些年由于MPEG4编码的出现，这种格式分裂为两大阵营，我们这里所说的还是传统AVI格式。

4.ANI：这是一种专为鼠标制作的动画，一般标准为16×16或32×32像素。这些动画指针给我们桌面上的鼠标增添了很多活泼的效果，其实动画制作也是一种特殊的动画格式，其扩展名为ANI。网上也提供了很多制作该动画文件的工具。

二、动画文件的制作

（一）GIF 动画的制作：

制作GIF动画的软件有很多，较常见的有Ulead GIF Animator、Animagic GIF、GIF Construction Set、GIF Movie Gear和呼吸动画秀等。相比之下Ulead GIF Animator使用上更方便，功能也很强大。用UGA不但可制作出栩栩如生的GIF动画，可以将AVI视频转成GIF动画，而且还能对GIF图片做优化，帮其减肥，以便让访问者加快页面浏览速度。程序内建许多插件和现成的特效供我们套用。下面就以Ulead Gif Animator为例介绍制作GIF动画的全过程。

Ulead Gif Animator（以下简称UGA）：共享软件，最新版5.05。下载地址：http://www.skycn.com/soft/2441.html（9.75MB），汉化包下载：http://www.skycn.com/soft/2442.html（805kB）。

①将动画素材导入UGA：假设你已经收集好制作动画所需的素材，那么启动UGA，出现“启动向导”（图1），该向导分为“打开”和“创建”两部分，在“创建”区域内我们可以选择创建方式，如果你是第一次制作动画，在此单击“动画向导”进入“设置画布尺寸”窗口（图2），单击“尺”下拉菜单选择一个程序预定的尺寸，也可以在下面的“宽度”和“高度”中输入需要的尺寸。单击“下一步”进入“选择文件”窗口，在这里可将

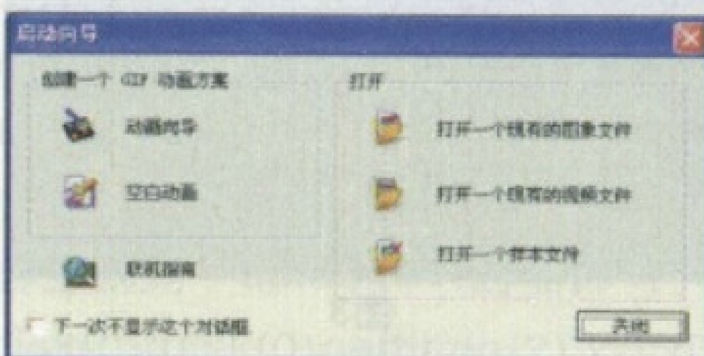
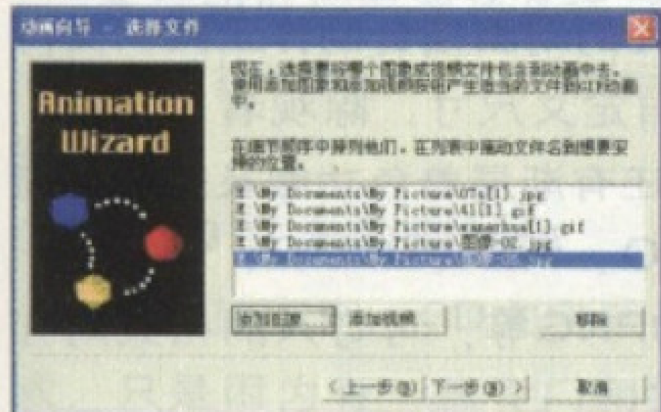


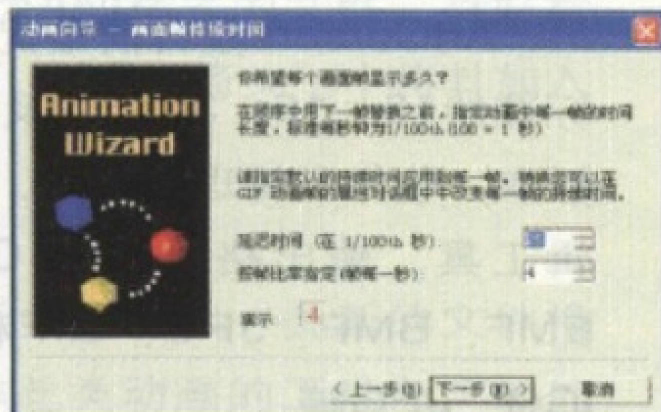
图1



图2

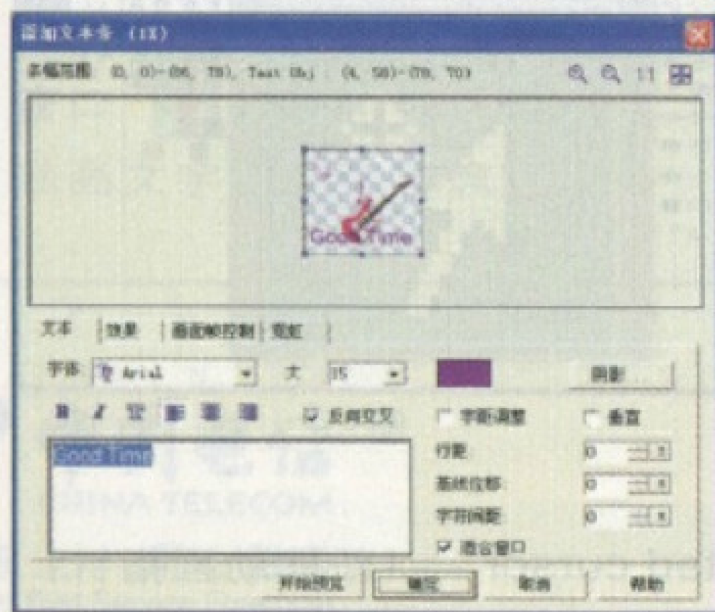
收集到的素材添加到动画中（图3），可添加多个图像和视频，且支持BMP、JPG和GIF等常见图片格式。单击“下一步”进入“画面帧持续时间”窗口（图4），在“延迟时间”栏中输入帧之间的转场时间，单位是百分之一秒。下面的“按帧比率指定”项则设定每帧停留的时间，输入后我们可在最下面的演示区域中进行预览。单击“下一步”按钮完成整个向导设置。


图3

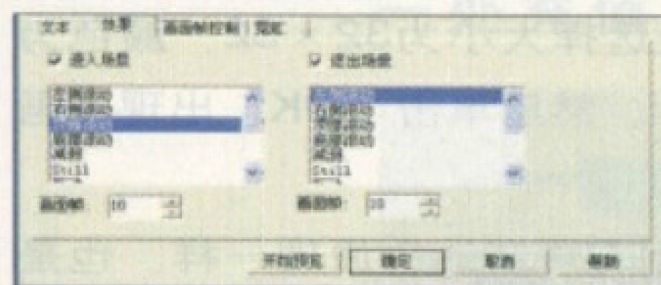

图4

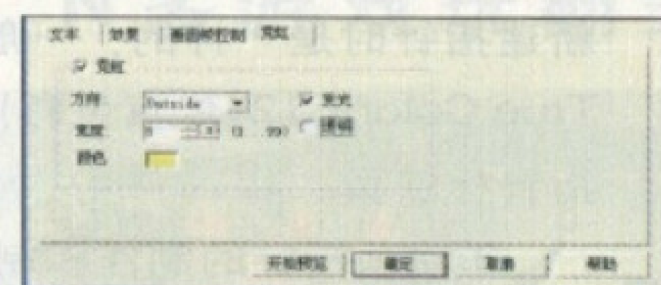
②如何添加帧：在主界面的帧窗口中找到需要添加帧的位置，选中此位置的前1帧，然后单击主菜单中的“帧”→“添加帧”，随后被选帧的后面就会多出1个空白帧。此外，我们还可以通过“帧”→“相同帧”为当前动画添加空白帧，然后再单击“导入图片”按钮来为当前帧导入新图片。

③添加文字动画：编排好帧后，单击右侧帧工具栏中的“添加文字”按钮 T，打开“添加文本条”对话框（图5），在左下角的文本框中输入要显示的文字，在这里还可设置字体、颜色和对齐方式等。切换到“效果”标签页（图6），这里可设置文字在动画中的进场及退场效果。在“画面帧控制”标签页中可设置文字动画每1帧及关键帧的延迟时间。通过“霓虹”标签页可为文字动画添加霓虹显示效果（图7），全部设置完毕后单击窗口下方的“开始预览”按钮查看效果。最后单击“确定”→“创建文本条”即可将文字动画添加到相应帧中。

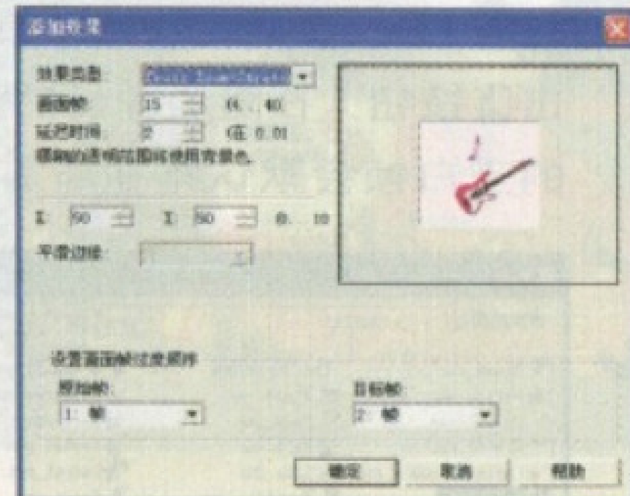

图5

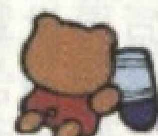
④添加视频效果：


图6


图7

UGA提供了多种视频效果，“视频F/X”菜单中列出了所有视频特效，下面我们以设置“Gate-3D”特效为例讲解一下具体设置。首先单击“视频F/X”→“3D”→“Gate-3D”，打开“添加效果”对话框（图8），这里可以对视频效果进行多项设置，如画面帧的延迟时间、过渡边框的颜色、过渡边框的方向、使用反转效果等，各项设置都可以在预览框中进行预览，设置好后单击“确定”按钮，即可将指定效果添加到动画中。


图8



提示： 添加的视频特效和文字动画都会插入到动画中，而原有的帧将会保留，若想删除原有帧，则在相应帧上单击右键，并在弹出菜单中选择“删除帧”即可。

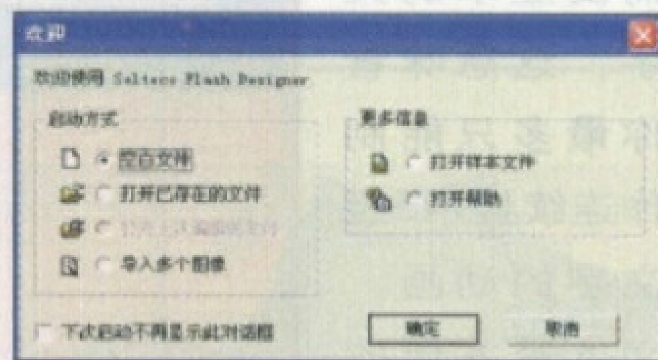
⑤保存GIF动画：用UGA对动画中的各帧完成编辑，选择“文件”→“另存为”→“GIF文件”即可保存。另外我们还可以根据需要将动画文件输出为SWF、AVI等格式。

（二）制作SWF（Flash）动画

SWF是Macromedia开发的一种矢量动画格式，该格式之所以后来被人们称为Flash动画，是因为Macromedia官方推出的制作软件叫这个名字。实际上，绝大部分制作者都是用这个工具完成创作的，它强大的功能不容置疑，但复杂的操作也是随之产生的问题，所以渐渐地也出现了一些易学好用的第三方Flash制作工具，其中的佼佼者就是Selteco Flash Designer，Anim-FX则是制作Flash文字动画的利器，下面我们就一一介绍。

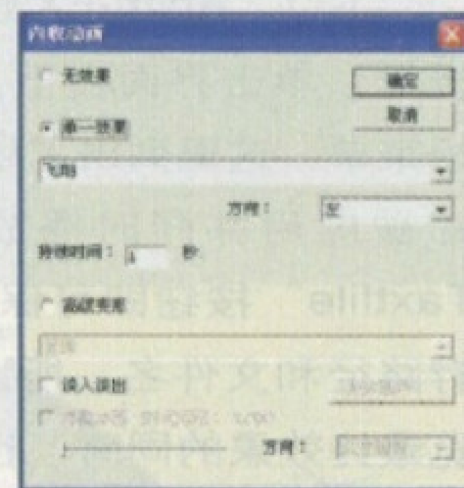
1.Selteco Flash Designer（以下简称SFD）：共享软件，最新版1.57.1。下载地址：http://download.selteco.com/sfld.exe（1.3MB），汉化包下载：http://www.skycn.com/soft/14247.html（105kB）。

①导入素材：启动SFD，首先进入“欢迎”窗口（图9），在“启动方式”中选择“导入多个图像”，单击“确定”选择需要的图片，然后再单击“打开”将这些图片导入程序中。


图9

②编辑帧：如图10所示，这就是程序主界面，比Flash MX 2004简单多了吧？主界面右侧有一个“帧列表”窗口，这里列出了所有的帧，选中需要编辑的帧后，中间的编辑窗口中会显示出相应图像。在该窗口中单击“新建”按钮，可在被选中的当前帧后面插入1个空白帧。在“延迟”下拉框中可选择延迟时间。


图10


图11

单击"背景"右侧的"颜色"按钮，则可对当前帧中的背景颜色进行设置。以上设置完成后单击编辑窗口中的图片，然后在工具栏中选择"内收动画"按钮，打开"内收动画"窗口（图11），该窗口用于设置动画的内收效果，设置时首先选择一种效果，如"单一效果"，并在出现的下拉框中选择具体效果，如"飞翔"，然后再设置好"方向"及"持续时间"，最后单击"确定"。同理可完成"外张动画"的设置，内收和外张实际上是用于设置每1帧开始和结束的转场效果的。

③自定义动作：在SFD中，我们可为每帧画面设置动作，如单击时连接到某个网站。单击工具栏中"动作"按钮右侧的"小三角"，然后在下拉菜单中选择触发动作的条件，如"单击时"，随后弹出"点击时动作"对话框（图12）。在该对话框中选择一种动作，如"URL地址"，并在地址框中输入链接即可。



图12

④保存Flash动画：选择"文件→输出SWF文件"，即可将该动画保存为SWF格式。

2.Anim-FX：共享软件，最新版2.1。下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/2497.htm（1.28MB）。

这是一款Flash文字特效制作工具，它能帮助我们制作出非常炫的Flash文字效果。操作也很简单，首先启动程序，其主界面如图13所示，窗口设计很独特。首先在"Text1～5"文本框中输入需要显示的文字，这意味着你最多只能制作连续显示5组文字的动画。文本框右侧的"Xpos"、"Ypos"和"Size"3个调节项分别用于设置文字的横坐标、纵坐标和尺寸，横坐标值越小文字越偏左，纵坐标值越小文字越靠上，尺寸自然是值越大文字越大喽。此外，我们还可以做一些简单的常规设置，比如背景和文字颜色、单击时打开网址、循环播放次数、声音大小等。

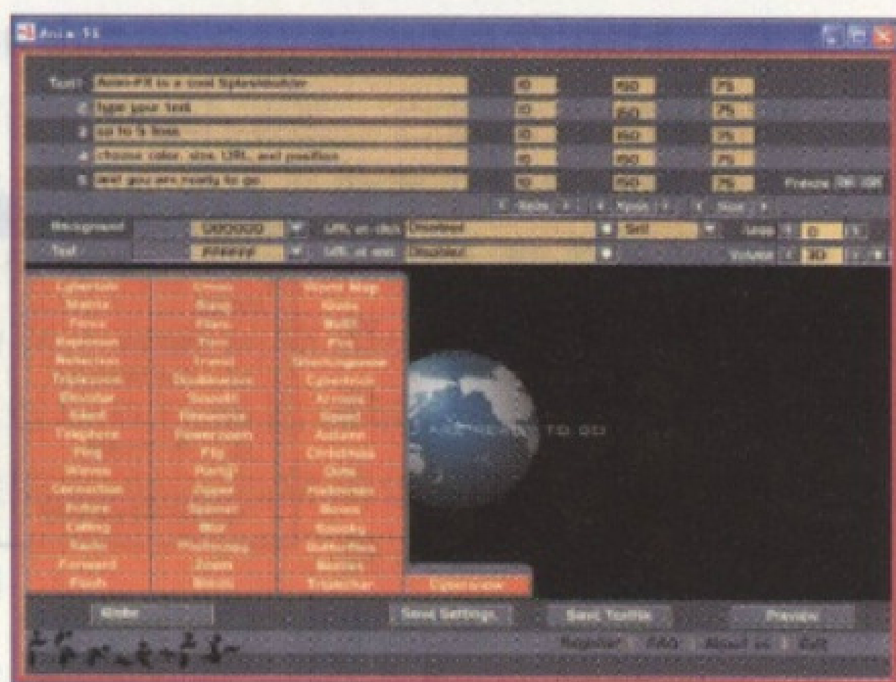


图13

不过，Anim-FX最大的亮点在于它提供了50多种特效模板，单击界面左下角的"Splash Anims"按钮打开模板菜单，这里列出了所有模板，任意点击其中一项，模板即被应用并同时播放效果。挑好模板后单击"Save Taxtfile"按钮即可保存文件。不过可惜的是不能选择保存路径和文件名，所以旁边的"Preview"按钮在用于预览最终效果的同时，也兼有查看文件保存的位置和名称的作用。

提示：Anim-FX是一款共享软件，未注册版不能保存文件。另外该软件只能制作英文特效，不支持中文，比较遗憾。

（三）制作动画指针

ArtCursors是目前最优秀的动画指针制作工具，支持标准的16×16、32×32及自定义尺寸，除观看、绘制、抓取、收集和管理等功能，还有渐层着色功能及齐全的编辑工具。输出格式包括ICO、ANI、CUR、WMF、EMF、BMP、JPG、GIF和PNG等，可导入的格式则有ICO、JPG等。

ArtCursors：共享软件，最新版3.03。下载地址：http://www.aha-soft.com/artcursors/artcurs.exe（885kB）

1.第一次启动ArtCursors，程序会弹出一个设置窗口，询问是否与CUR（制作指针）、CL（制作指针库）和ANI（动画指针）这3种格式的文件关联。单击"OK"接着弹出"New Cursor"（新建指针）窗口（图14），在这里选择指针的尺寸及颜色数，再单击"OK"进入程序主界面（图15）。工具栏上的前3个按钮分别为：新建指针、指针库、新建动画指针。

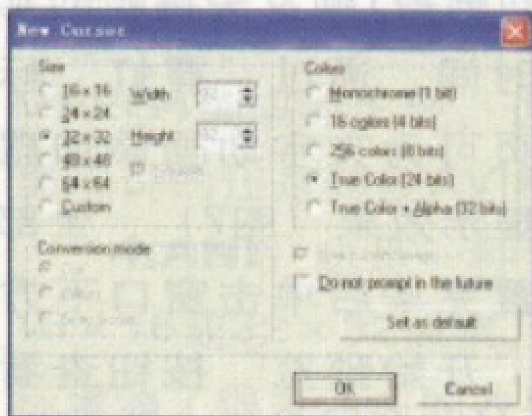


图14

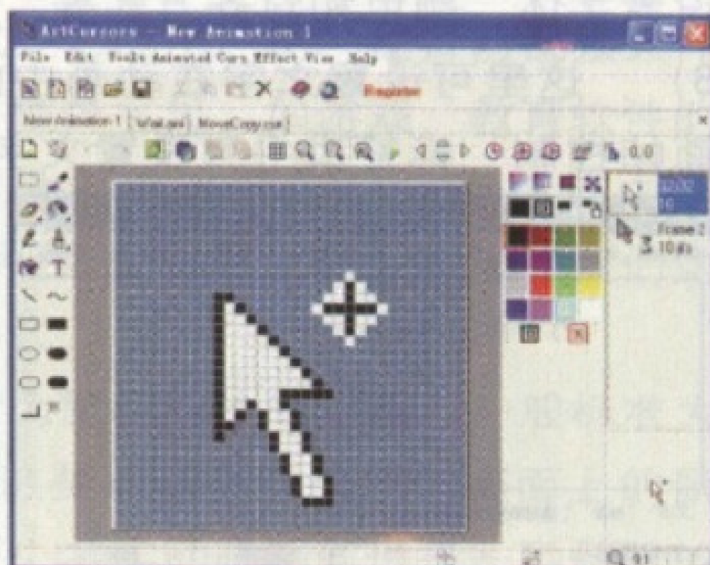


图15

2.单击"New animated cursor"（新建动画指针）按钮，弹出"New Animation"设置窗口，这里的选项和新建指针时是一样的，一般选择大小为32×32，颜色为True Colors（24位真色彩），然后单击"OK"出现动画指针标签页。

3.动画指针的制作和制作GIF动画的原理一样，也是通过添加、编辑帧完成的。默认生成的动画指针标签页中只有1帧，界面右侧是帧的列表框，想要添加帧的话就点击按钮，在随后弹出的窗口中输入需要插入的帧数，新的空白帧会默认排在当前帧的后面。

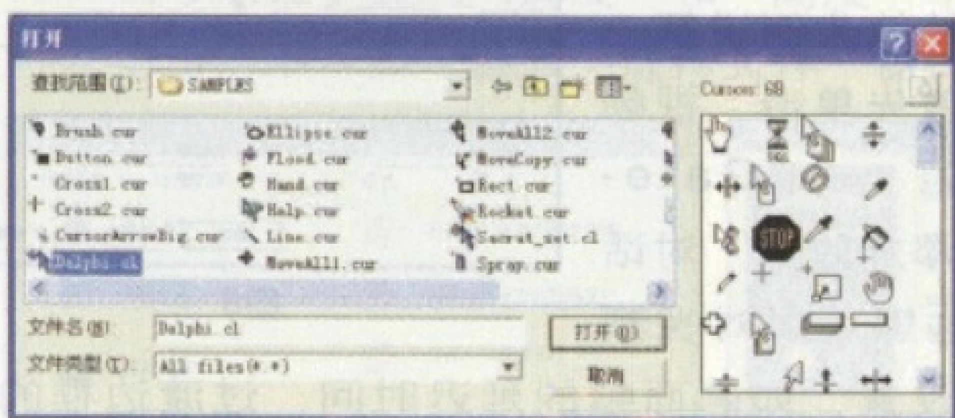


图16：程序自带的指针库。

4.下面我们就可以对每1帧进行编辑了。如果觉得自己的绘画水平不过硬，

还可以通过导入素材的方式“绘制”指针。ArtCursors安装目录中附带了一些指针素材，选择“File”→“Open”（图16），在新的标签页中打开一个CUR或CL文件，然后在右侧帧列表中用左键按住某1帧，拖动到刚才的新建动画指针标签上，即可将该帧加入其中。编辑工作都完成后，可以单击播放键进行预览，预览窗口在右下角。

5.编辑好后需要将其保存为ANI格式的文件，存好后只要在“控制面板”→“鼠标”→“右箭头”中将其加入即可。

（四）3D文字动画制作

与前面不同，3D文字动画并不是某一类新的文件格式，只是因为有一些专门制作此类动画的工具而产生的一种动画类别。制作此类动画的代表无疑就是Ulead Cool 3D，利用它，我们只需通过一些很简单的操作就可以制作出专业级3D效果，当然，它所能做的仅仅是文字。

Ulead Cool 3D（以下简称UCD）：共享软件，最新版3.5。下载地址：http://www.skycn.com/soft/1502.html（15MB），汉化包下载：http://www.skycn.com/soft/2440.html（807kB）。

1.添加文字：启动UCD，单击工具栏中的“插入文本”按钮，打开“Ulead Cool 3D Text”窗口（图17），在此输入动画文字，单击“确定”后该文字显示在编辑窗口中（图18）。将鼠标移到编辑窗口中，此时鼠标指针变成环状箭头，在文字的不同部分上按住鼠标左键并拖动，就可以改变字体在3维空间中放置角度。单击工具栏中的“移动物体”按钮，便可以用鼠标移动文字在画面中的位置。单击“调整字体尺寸”按钮还可以对文字尺寸进行调整。

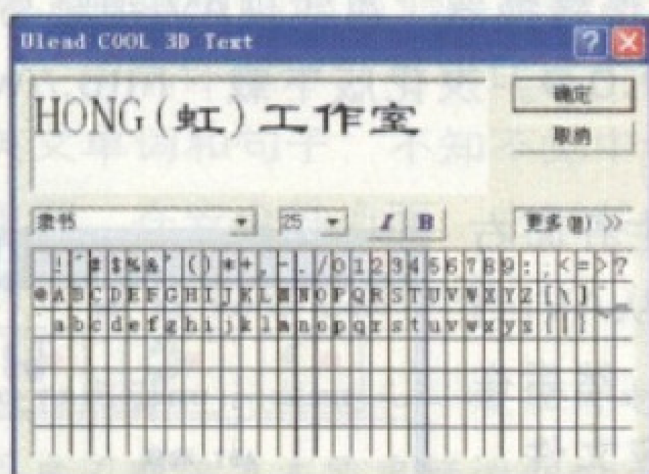


图17

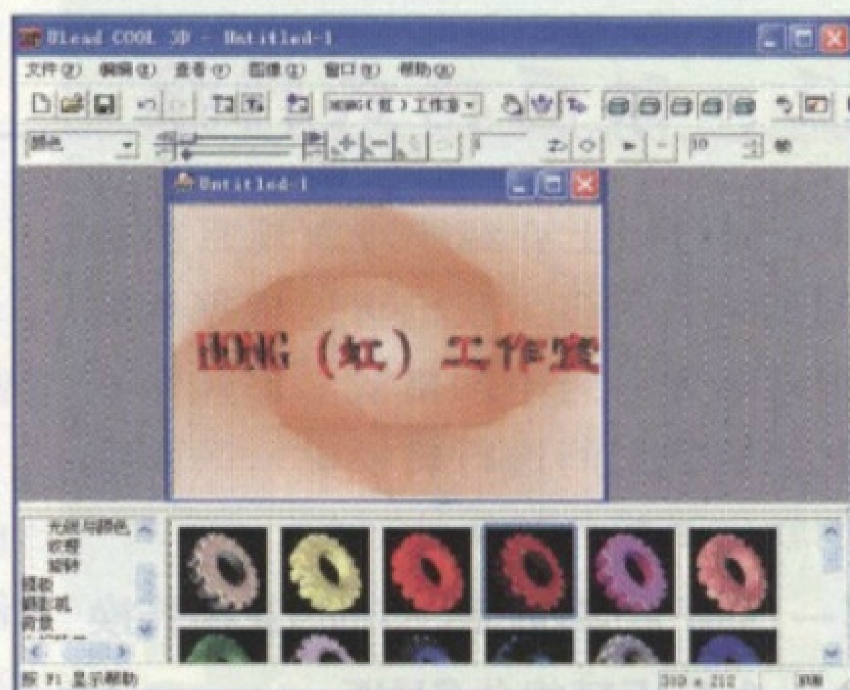


图18

2.设置模板：程序提供了很多模板，包括不同纹理、形状、特效和背景。添加时先在左下角树形结构中选择模板类型，右侧便会出现此类中的所有模板，而且它们都是以预览动画的形式出现的，所以很容易看出每个模板的效果。双击某个模板即可为当前文字添加该效果。

3.设置帧：在UCD中我们能快速地对总帧数和帧速率进行设置，在“动画工具栏”右端的“帧”文本框中输入动画的总帧数，在“fps”文本框中输入帧速率，即每秒多少帧。随后单击“播放”按钮对当前动画进行预览。

4.保存动画：以上设置完毕，选择菜单“文件”→“建立动画视频文件”将动画保存为GIF或AVI等文件格式。

三、动画格式转换

通过以上介绍不难发现目前的动画格式很多，我们可以根据需要把动画保存为不同格式。但如何在这些格式之间进行转换呢？下面我们就来了解各种转换过程。

(一) GIF和SWF格式间的互相转换

1.GIF转换为SWF

①用UGA转换：从GIF到SWF的格式转换是最常遇到的，很多GIF制作工具如UGA都能进行这种转换，转换过程非常简便。以UGA为例，启动后在"启动向导"中选择"打开一个现有的图像文件"，打开文件后选择"文件"→"另存为"→"Macromedia Flash(SWF)"→"使用BMP"，即可将GIF文件转换为SWF文件。

②用GIF2SWF转换：GIF2SWF是一款专门用于将GIF转换为SWF的小工具，程序支持批量转换，操作也很简单，最新版2.5，免费软件，下载地址：http://www.skycn.com/soft/3824.html（434kB）。下载后启动程序（图19），单击"Add Files"按钮，选择一个或多个需要转换的GIF文件，再单击界面下方的"Convert"按钮，GIF文件很快就被转换为SWF格式，并保存在源文件所在的目录中。

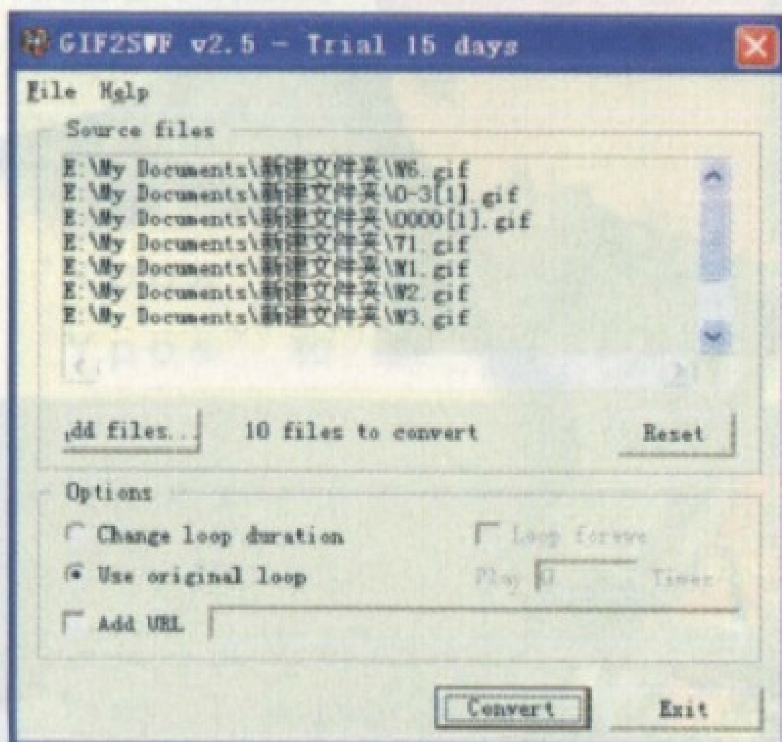


图19

2.SWF转换为GIF

Magic Swf2Gif是一款优秀的动画格式转换工具，它能快速将SWF文件转换为GIF格式，并且能选择全部帧或任意帧输出为一个GIF文件，支持批量转换，效果非常好。它是共享软件，最新版1.33，汉化版下载：http://www.onlinedown.net/soft/15711.htm（1.78MB）。在主界面中单击"添加文件"按钮，将待转换文件添加至文件列表中，用鼠标选中列表中某个SWF文件，即可在右侧窗口中预览其内容（图20）。单击预览窗口上方的"SWF背景颜色"按钮可设置待转换动画的背景颜色，右侧的几个英文字母按钮可对动画的显示尺寸进行调整。单击下面的"选项"按钮，可对输出GIF动画的尺寸、帧数和保存路径等项进行设置，设置好以后单击"转换为GIF"按钮转换为GIF文件。



图20

(二) GIF和AVI格式间的互相转换

AVI-GIF是一套影像转换器，可实现AVI视频与GIF动画间的互转。该程序为共享软件，最新版1.0.9，汉化版下载：http://www.onlinedown.net/soft/7689.htm（620kB）。

进入程序后先在主界面右侧选择转换方向，是从AVI到GIF还是从GIF到AVI，然后在左侧选择"打开"相应文件，第二步"转换"按钮随即出现，界面下方左右两个预览窗口分别显示源文件和生成文件。按下"转换"按钮，开始转换，完成后，右侧窗口出现预览效果并出现第三步"保存"按钮（图21）。需要注意的是，对于非注册用户而言，GIF转AVI的功能是不可用的，且AVI转GIF的情况下待转换文件不得大于100kB。

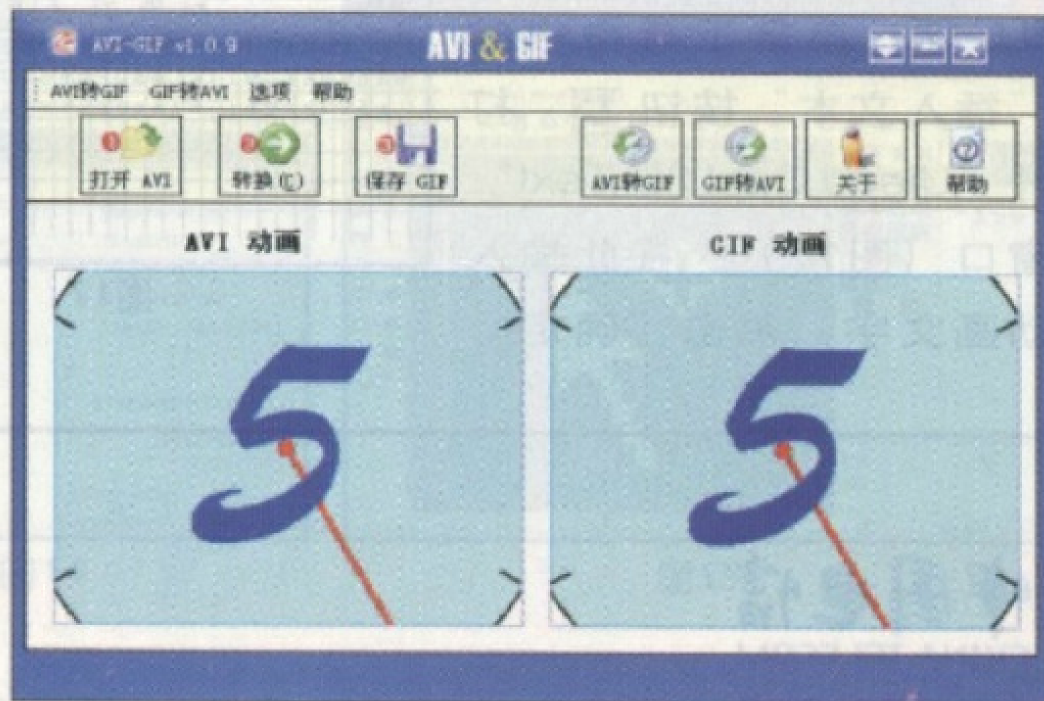


图21

(三) 将GIF和SWF打包为EXE文件

将它们转换为EXE文件后，可独立运行播放，不再需要专门的播放器。但由于打包后的动画文件变成可执行程序，因此无法再对其中的内容进行修改。

1.将GIF文件打包为EXE文件

UGA提供了给GIF文件打包的功能，在菜单中选择"文件"→"导出"→"导出动画包(EXE)"，输入保存路径和文件名，单击"确定"按钮即可。

2.将SWF文件打包为EXE文件

在Flash Player播放器中选择"文件"→"创建播放器"，转换时单击"创建播放器"即可。Flash安装光盘上也有这个程序，但拷贝至硬盘后要去掉只读属性才能用。

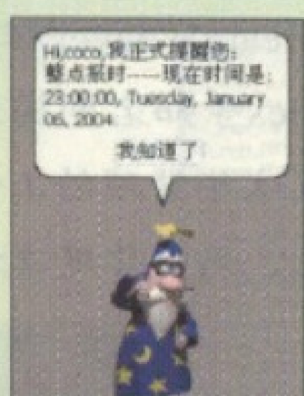
好了，通过以上介绍，你是否对各种动画的制作以及它们之间的转换有了进一步的了解？有兴趣不妨自己也试试吧！



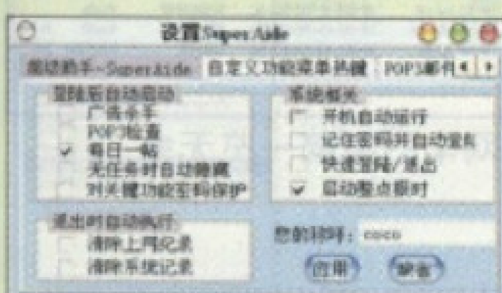
一键在手，纵横网络间——SuperAide

□版本：v1.50 □大小：5.6MB
□授权：共享软件 □作者：王立杰
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：30元
□未注册限制：免费试用30天 □主页：http://www.superaide.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/498D1DB5-2B66-43D7-A8BC-D7775E304CBE/

说明："超级助手SuperAide"是一款很贴心的小软件，使用人性化的"Office小助手"形式进行交互，可帮助用户更好地使用计算机。它将网络辅助、聊天辅助、系统辅助、信息辅助、清除上网记录、快速系统调用等功能集中在一起，通过单击鼠标左键就可以很方便地调用，也可以通过热键随时激活。SuperAide采用多帐户管理方法，不同用户通过自己设定的用户名和密码来运行超级助手，互不干扰。


整点报时提醒


一键纵横


设置界面里内容还真不少。

软件的小功能林林总总算起来超过50项，它的网络辅助功能可自动帮你截取热点新闻、上网计费、查看邮箱；在聊天辅助中你还可以调用QQ/MSN隐藏器，超级助手担当你与聊天软件之间的消息传递者；通过系统辅助的一些小选项，可实现文件分割、加密解密、系统优化等小功能；还可以查看当天的星座运程、管理自己的密码、提醒将要进行的工作。

如果你愿意，可以让这个小助手不断地朗读一些英文单词和句子，不知不觉中学到一两条常用的英文单词。在安全性方面，它对关键功能施加密码保护，防止了非法用户的操作。

点评：计算机和一般家用电器不同，它是一种需要用户不断学习才能更好运作的"大块头"。说到电脑的使用，菜鸟有菜鸟的烦恼，CoCo这样的老鸟也有老鸟的麻烦。菜鸟不懂如何使用和操作软件，老鸟为软件的繁琐调用和设置而头疼。超级助手SuperAide同时面对这两种用户群，将一些经常用到的软件调用、操作和系统设置综合在一起，只要点一下鼠标，全套的快捷功能菜单随你调遣。

"又是一年春来到，柳絮儿满天飘；是谁踏碎了翡翠桥，染绿了小村庄"。冬去春来，不知不觉中"中国共享软件"栏目陪伴我们渡过了又一个春夏秋冬。看着读者们从菜鸟变成熟手、软件开发者们从幼稚走向成熟，CoCo打心里感到高兴。这意味着新的一年里会有更多的朋友一起玩软件，还会有更多更酷的软件诞生。快来把你玩软件时的感触与朋友们分享吧，别忘了我们的软件推荐信箱：hylwr@sina.com。

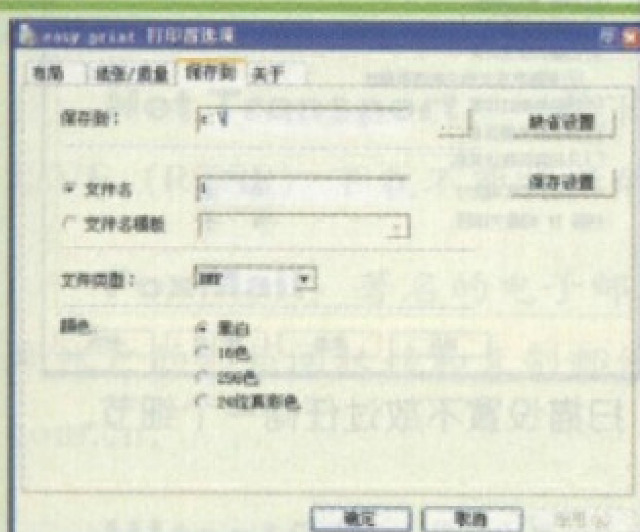
■重庆 CoCo

中国共享软件

编者按：从这期开始，我们将与中国共享软件注册中心展开全面合作，以后的"下载"项将改为"下载注册"，并写明注册费用。下载注册地址为该软件在中心的下载及注册页面。

无纸打印——EasyPrint

□版本：v2.1 □大小：545kB
□授权：共享软件 □作者：李赫
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：60元
□未注册限制：图形中有软件的版权信息 □主页：http://easyprint.6to23.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/7023F988-4387-43DC-9157-008AC4F43FC9/

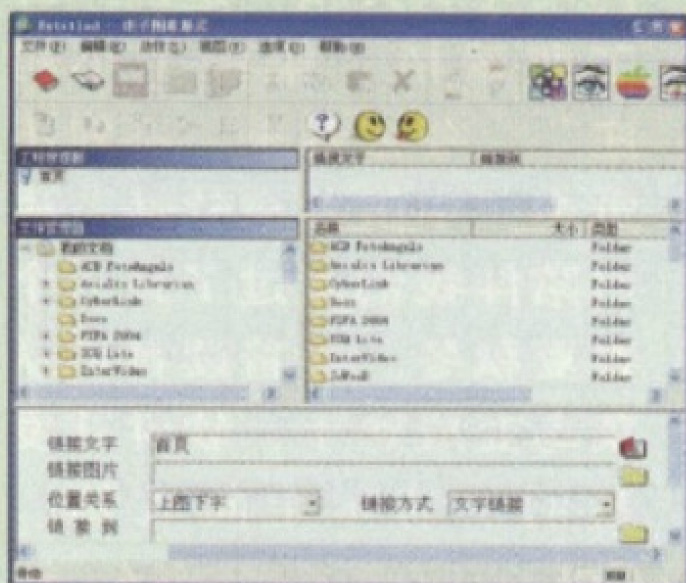

设置并不复杂。

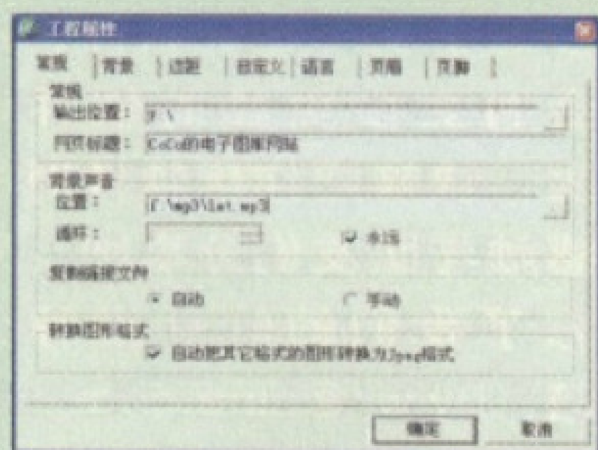

打印网页的效果（未注册版）

说明：一款不需要打印机，直接将指定文档通过通用的打印机接口进行打印的工具，它将结果输出成为标准的BMP位图，实现无纸打印。用户可把Word文档、IE中的网页等任何支持打印功能的软件的打印结果存成图形文件。软件的原理是在系统中安装一台名为"easy print"的虚拟打印机。EasyPrint可转换任意格式的文档到图片，图片格式包括BMP和TIF，支持文件名模板和多页转换功能。

点评：经常有人想把整篇的Word文档转换成图形文件，或是截下某网站中长长的页面而不需要任何截图软件。安装EasyPrint也是个不错的选择，和虚拟光驱类似，它接管用户所有打印事务，按照设置的要求保存成硬盘上的图形文件。软件整体感觉还不是很成熟，但假以时日，谁敢保证它不是国产软件中的一匹黑马呢？

建立自己的图片网站——电子图库精灵


主界面有点像FTP软件。


工程属性设置

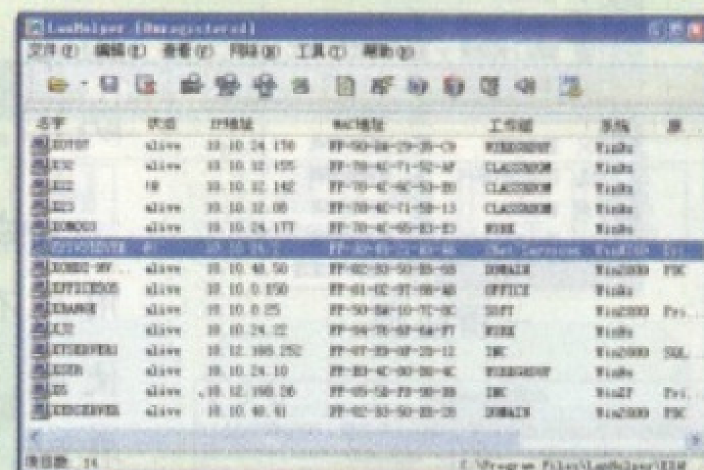
□版本：v4.4　□大小：3.0MB
□授权：共享软件　□作者：夏永祥
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：69.95元
□未注册限制：生成页面增加版权连接　□主页：http://www.info2web.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/F395E477-DE0A-4981-AF82-1C6DD40C2AE2/

说明：一款很方便的管理、制作图库或多媒体网站的软件，能以多层目录形式自由组织和管理多媒体文件，还能用各种格式制作自己的电子相册，支持图形文件之间的格式转换，可根据操作系统自动选择界面语言，设置好选项后，网站和电子相册可在几秒钟内自动生成，不必写任何HTML代码。电子图库精灵的使用非常容易，把素材收集到不同目录中，导入电子图库精灵，设置选项，再导出到指定好的目录，就得到属于你的电子相册了！

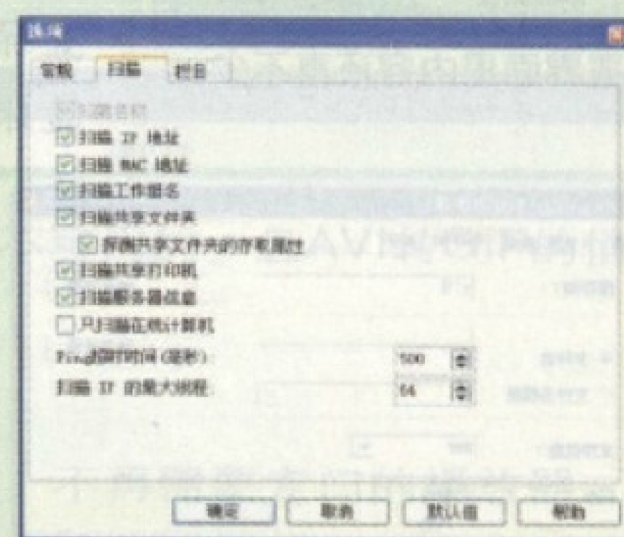
点评：把自己的图片库发布到Internet上有很多种办法，ACDSee、DreamWeaver都具有相应功能。但是要对输出的页面进行更加复杂一点的设置，可以去用Arles等知名的国外软件。如果英文水平不好，没关系，国产的电子图库精灵能很好地帮你完成这些繁琐的工作。比起那些知名的国外软件，它的独到之处在于对音频、视频文件的管理上，只要你建立好自己的分类，就可以在Web上和朋友们共享大量的多媒体文件了。

局域网管理好助手——LanHelper

□版本：v1.13　□大小：742kB
□授权：共享软件　□作者：章茂蕃
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：20元
□未注册限制：30天试用期　□主页：http://www.hainsoft.com/cn/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/7023F988-4387-43DC-9157-008AC4F43FC9/

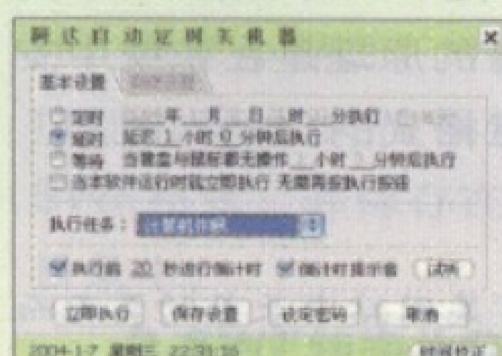

局域网中的电脑一览无余。

说明：LanHelper是基于Windows的功能强大的局域网管理和应用工具。使用它可以快速获取同在一个局域网中计算机的名字、IP地址、共享文件夹、打印机和系统版本等信息。软件使用可扩展和开放的XML来管理相关的数据，保存的数据文件可被IE浏览器、MS Office等其他支持XML的软件所使用。可通过局域网或相连的子网远程唤醒一台已经关机的电脑（需要硬件支持），也可远程对开机状态的电脑进行关机、重启、执行文件和发送消息等操作。单纯使用右键菜单就能快速访问计算机及其共享资源、映射和断开网络驱动器。LanHelper采用多语言界面，支持英文、简体中文和繁体中文。


扫描设置不放过任何一个细节。

点评：软件最大的特点是不用安装任何服务器端程序就可以实现局域网的管理，对于一天要管理上百台计算机的网管来说，单关机一项就省去不少时间。对待那些不熟悉网络的公司新手或MM，我们可以通过它来整理一份公司局域网上的计算机"名册"，当要传送数据和文件时，不用再去找老鸟们帮忙，只要知道目的计算机的IP和用户名，Lanhelper就能帮你搞定。

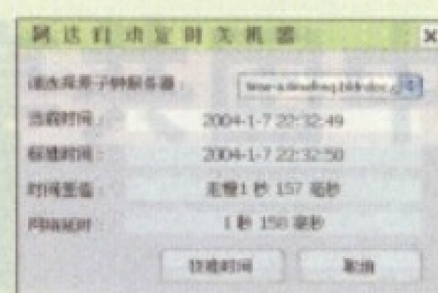
关机开机好轻松——阿达自动定时关机器


界面简单、功能实用。

□版本：v5.66　□大小：1.4MB
□授权：共享软件　□作者：顾方
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：19.9元
□未注册限制：30天试用期　□主页：http://www.myadasoft.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/A29B69ED-9B30-4843-873F-8F51E0361661/

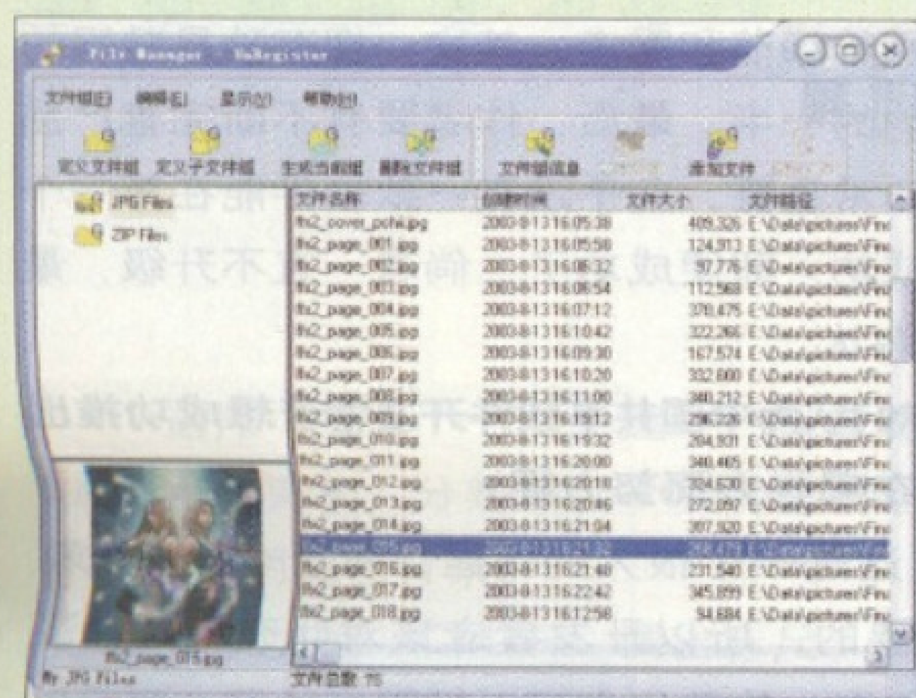
说明：一款关机设置软件。它能方便地在你需要时进行关机/重启/注销/待机等近30项操

作，通过网络校时功能可连接至12个互联网原子钟获取标准时间并进行调整。软件提供密码保护，提供禁止开机和上网时间段的设置，让电脑在用户离开的时间段内其他人无法开机和使用，禁止用户在某个时间段上网，具有很强保护性。用户还可以定时和延时操作设置好的项目，也可设置为无操作情况下多久后自动执行，记录和监控用户浏览过的网站，禁止用户浏览某个网站等。


网络校时

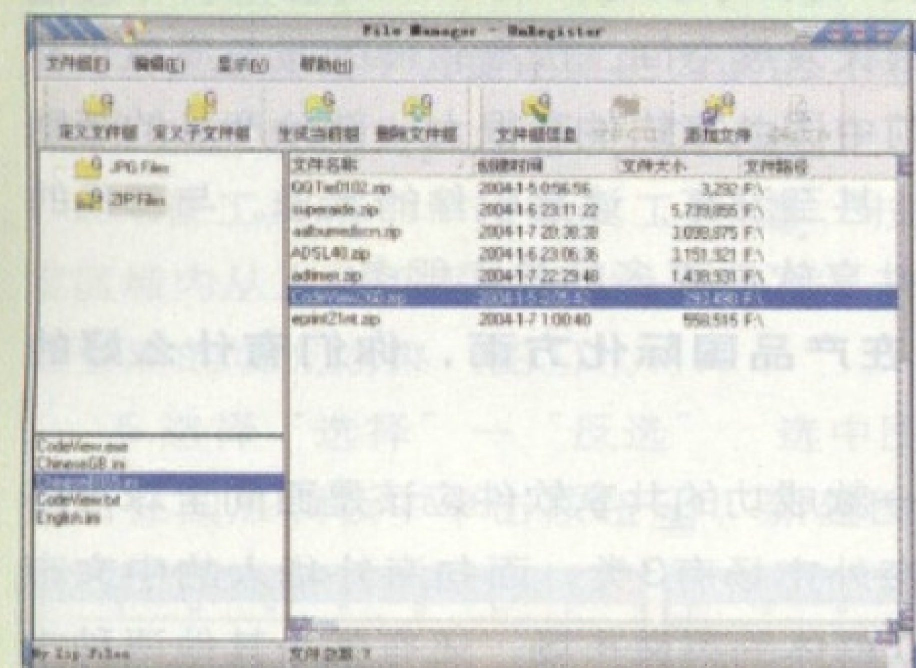
点评： 舍不得关机啊，每次CoCo在睡前总是又会在网上发现不少值得下载的东东，如果这个时候关机的话总是不甘心，生怕第二天就无法下载了。但如果让它这样下载一个通宵，又怕爱机太过于劳累。虽然现在的下载软件都有自动关机功能，但对于新的BT和电驴下载来说，并没有这种选项。阿达自动定时关机器把几乎所有的关机情况都考虑到了，我们只要放心去睡觉，醒来开机检验晚上的成果就好了。

管理的是文件，掌握的是信息——File Manager


轻松管理图片文件。

□版本：v1.1 □大小：2.5MB
□授权：共享软件 □作者：哈特
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：30元
□未注册限制：只能建立两个文件组 □主页：http://www.lsjsoft.com/china/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/37016F99-08CF-47C8-A63A-A7E78C7AD2EC/

说明： 一款小巧的文件管理工具，可以帮助你分类管理各种文件。软件采用虚拟文件组方式进行管理，用户可按照文件名或扩展名等特点定义各种虚拟文件组，如JPG图片库、Mp3音乐库或DOC文档库等，虚拟文件组中的文件可能存在于任何目录中，File Manager只是存储文件的位置和信息，本身不对文件进行操作。支持30种图片格式的预览，还可以查看ZIP压缩包中的内容。软件可为每个虚拟文件组创建桌面快捷方式，在不进入软件的情况下打开自己的库。软件内置压缩功能，可直接将虚拟组中的文件压缩成Zip格式。


直接查看ZIP压缩包的内容。

点评： 工作时间一长，自己撰写的各种文档资料、程序代码、网上下载的好东东常常把硬盘撑得苦不堪言。自己累，硬盘也累。其实我们缺少的就是一款管理工具，和其他软件不同，File Manager按照文件扩展名进行虚拟组的设计，将同类文件按次序编排，加上搜索功能，我们在需要某个文件的时候就不用再去把硬盘翻个底朝天了。

软件更新快报

新软件不断完善功能，老软件不断修正Bug。要获取更多用户的心需要毅力，而稳固用户群则需要加倍的努力。时刻保持更新的软件，才能不断摸索到前进的路。罗马不是一天之内就能建成的，国产软件开发者们，加油加油再加油啊。

Net Transport： 一款下载流媒体文件的利器，版本更新至1.62a，修正了ASF索引时丢帧和LIVE（RTSP）下载不能播放的问题。推荐下载：http://www.xi-soft.com/chs/download.htm。

FoxMail： 著名的电子邮件收发软件，终于推出5.0正式版。增强了过滤器功能，使之可在不同帐户的邮箱间转移和复制邮件，还修正了测试版中的十几个Bug，推荐下载：http://www.foxmail.com.cn。

UltraISO： 集刻录、虚拟、镜像文件一揽子方案的软件，版本更新至6.52，支持包含RockRidge（一种光盘扩展标准）在内的ISO文件，修正某些CD/DVD驱动器锁住光盘的问题。推荐下载：http://cn.ezbsystems.com/ultraiso/。

MyIE2： 国内用户量最大的多页面浏览器，版本更新至支持0.9.13，增加了Gecko核心引擎，修复XP系统下状态栏显示内存信息不全的问题及一些小Bug。推荐下载：http://www.myie2.com/html_chs/download.htm。

英语小精灵（English Elf）： 全方位英语学习软件，版本更新至4.0.0，增加文本和资料转MP3的功能，解决在某些2000和XP系统下安装程序长时间无法退出的问题。推荐下载：http://www.kytop.net/EnglishElf/download.htm。

中国共享软件的先行者
——SoftReg专访

中国共享软件注册中心，正式运营于1999年，致力于国内共享软件的注册事业，目前收录了国内共享软件的绝大部分作品。接受本次专访的为该公司董事长潘德强先生。

大众软件：你们认为中国共享软件近些年的发展有哪些特点？

SoftReg： 随着这几年网络的普及，在线支付方式的丰富，公众对网上消费的认可以及正版意识的增强，中国共享软件事业获得了前所未有的高速发展。根据我们不完全统计，截止2003年末，本站代理的国产共享软件已经有7600款之多。

大众软件：注册中心成立已经4年了，你们认为自己在中国共享软件的发展过程中扮演了何种角色？

SoftReg： 1999年6月，我们做过一次共享软件市场调查。数据显示，当时进行网上收费注册的国产共享软件只有20余款。1999年8月，SoftReg正式上线运营，成为中国共享软件注册代理行业的先行者。SoftReg在发展过程中，制订了一系列服务规范，其中许多已经成为行业事实上的标准。在这4年里，我们始终如一地为用户和软件开发者提供服务，在培育、发展和规范中国共享软件注册市场方面迈出了有力的一步。

大众软件：注册中心从无到有，再到今天规模，其中经历的酸甜苦辣可否与读者聊一聊？

SoftReg： 是的，从创业之日起，我们一起渡过了非常艰难的3年时间。第一个竞争者出现在1999年10月，那时我们正式营业仅2个月，后来所有的竞争者都毫无例外地和我们打价格战。为了生存，我们也只有压低价格，结果一度处于破产的边缘。竞争的法宝是服务，当我们被逼入绝境时才清醒地认识到这一点，随后的工作重点都围绕这个核心展开：我们积极听取各方面意见，改进在线交易系统、增加网络带宽、成立客户服务小组等。事实证明，这一系列强化服务的举措是非常有效的，2002年底，我们终于开始赢利了。另外，尚欠成熟的市场、不完善的业内法规、支付手段的限制、破解软件的猖獗、用户正版意识的不足等问题也长期困扰着我们。

大众软件：依据你们的经验，一款成功的共享软件应该具备哪些要素？

SoftReg： 首先当然是质量，成功的软件不一定具备很深奥的技术，但要有较完备的功能，尽可能为软件用户考虑到各种使用的细节和需求。其次，拥有独具慧眼的选题和创意是成功的一半。最后，作者要有不断完善产品的毅力，这一点非常重要，几乎没有一款软件能在第一个版本就取得巨大成功，即便成功了，倘若一直不升级，最终也会被后来者淘汰。

大众软件：你们认为中国共享软件开发者若想成功推出一款新软件，应在哪些方面努力呢？

SoftReg： 这是一个很大的话题，对于一款软件来说易用性是最重要的，所以开发者应该对此有足够的认识。出路其实有很多，软件作者可以把眼光放开，更可以不拘泥于PC平台。比如掌上电脑的市场刚刚起步，软件相对匮乏，存在很大发展空间。提高软件的服务质量也是非常重要的，目前中国共享软件有很大一部分产品的帮助文件都很不正规，甚至没有，这是软件的大忌。与普通的商业软件不同，共享软件更多的是卖服务。

大众软件：在产品国际化方面，你们有什么好的建议？

SoftReg： 一款成功的共享软件应该是面向全球市场的，目前主要的海外市场有3类：面向海外华人的中文市场；拥有成熟受众群体的英文市场；还有就是其他语种市场。建议软件作者先从海外中文市场入手，开发面向新加坡等国家或地区的繁体版，进而开拓英文市场。据我们了解，一些在国内名不见经传的共享软件在海外市场却拥有不错的销路。有一点要提醒广大作者，共享软件在海外的销售从法规政策上向消费者倾斜，所以更要重视软件售后服务。

中国共享软件注册中心2003年优秀共享软件评选

系统工具
Windows优化大师
超级兔子魔法设置
超级电脑伴侣
费尔托斯特安全
绿鹰PC万能精灵

互联网络
ADSL拨号计费精灵
龙帝引擎
网络爸爸反黄软件
木马克星

图形图像
幻影2003
数码大师2004

应用软件
XP变脸王
按键精灵
作文克星2
名贯四海起名软件
迷你歌词（MiniLyrics）
HappyEO电子琴专业版

个人助理
守财奴家庭版
友情强档
网文快捕

教育学习
英语小精灵
五笔打字通

游戏娱乐
楚汉棋缘
斗地主完全版
足彩缩水大师

编程工具
SUIPack标准版

掌上电脑
Team One's Reader

为了进一步推动中国共享软件的发展，表彰优秀的共享软件作者，中国共享软件注册中心举行了首届优秀共享软件评选活动，作为合作伙伴，我们现将评选结果公布于此，部分获奖作品我们将在本栏目中予以介绍。

编者按：本期讲解的是一个比较复杂的滤镜综合应用，它利用大量滤镜的配合制作出一幅具有梦幻效果的图片。尽管步骤较为复杂，但最终的效果一定令你非常有成就感。同时这一期也是Photoshop 7系列讲座的最后一期。文章中涉及到的滤镜主要包括“喷色描边”、“3D变换”、“切变”、“光照效果”、“云彩”、“风”和“镜头光晕”等。

梦境，滤镜运用之二

Photoshop 7 中级教程连载（完结篇）

■北京 潇湘工作室

1.选择“文件”→“新建”，设置宽度和高度分别为8厘米和6厘米，分辨率为300像素/英寸，颜色模式为RGB，使用白色背景。

2.按快捷键“Ctrl+R”调出标尺，然后在工具箱中单击矩形选择工具，选取从坐标（0，2）到（8，6）的图像下方区域。

3.在工具箱中设置前景色为蓝色（R：0，G：0，B：255），背景色为黑色（R：0，G：0，B：0）。

4.在工具箱中单击渐变工具，按住Shift键，在选定区域内从上到下垂直画出一条直线，产生从上到下，由蓝变黑的填充效果（图1）。

5.选择“选择”→“反选”，选中图像的白色区域。然后在图层调板中单击按钮，新建图层1（图2）。

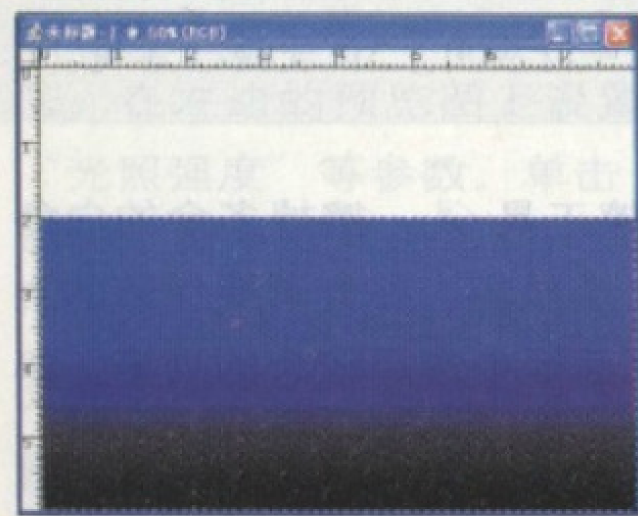


图1

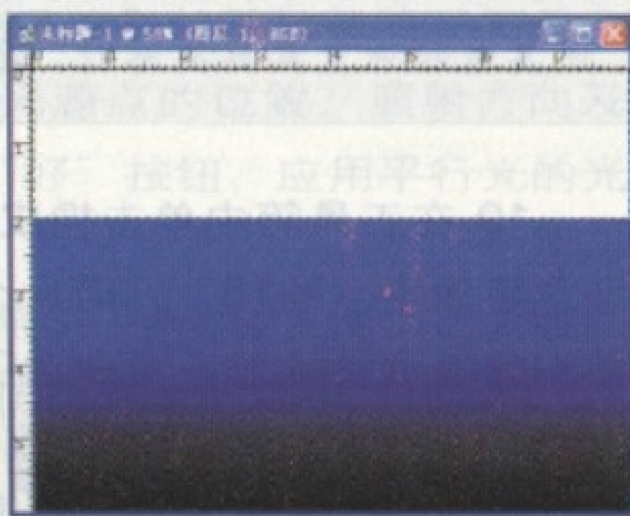


图2



图3

6.在渐变工具选项面板中单击按钮（不是单击右侧的下拉箭头），弹出“渐变编辑器”对话框。将鼠标移至色带下方，箭头变成“小手”时，单击左键，出现新的渐变点，将其拖动至70%的位置，设置颜色为青色（R：0，G：255，B：255）。再将最右侧渐变点的颜色设置为白色（R：255，G：255，B：255），单击“好”按钮，完成渐变设置（图3）。

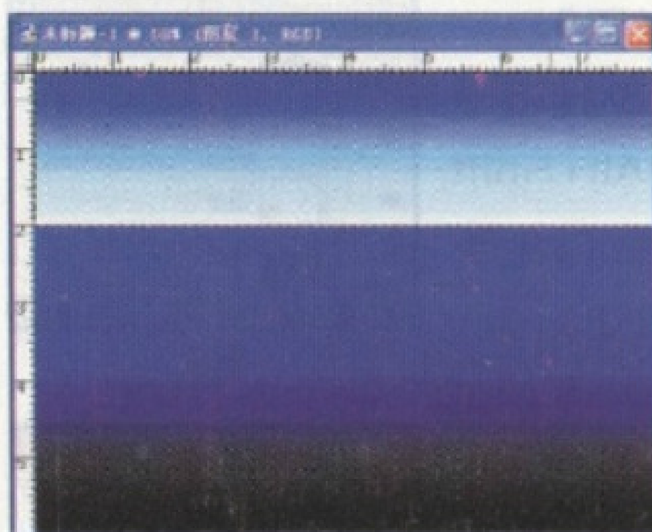


图4

7.按住Shift键，在选定区域内从上到下垂直画出一条直线，产生由蓝色到青色再到白色的渐变填充效果（图4）。

8.选择“选择”→“反选”，再次选中图像的下方区域，在图层调板中选中背景图层，然后选择“滤镜”→“画笔描边”→“喷色描边”，弹出“喷色描边”对话框（图5），设置线条长度为18，喷色半径为25，描边方向“水平”。单击“好”按钮，产生明暗交错的波纹效果（图6）。



图5



图6

9.选择“文件”→“存储”，存储图像为“Dream.psd”。还记得2004年第2期中我们做的木纹字吗？打开那个木纹字文件，使用矩形选择工

“喷色描边”滤镜

“喷色描边”滤镜使用图像的主导色，用固定角度的喷绘线条来重新绘制图像，表现图像中的变化。

具选择约2×2厘米的区域（图7），再选择“编辑”→“定义图案”，在弹出对话框中设置图案名称为“wood”，单击“好”按钮，完成图案设定。

10.回到“Dream.psd”文件的编辑中，在图层调板中单击背景图层，并单击按钮，新建图层2。

11.使用矩形选择工具创建约为2×2厘米的选区，选择“编辑”→“填充”，在弹出对话框中选择使用“图案”进行填充，并在图案下拉框中选择自定义的“wood”图案。单击“好”按钮，完成图案填充（图8）。

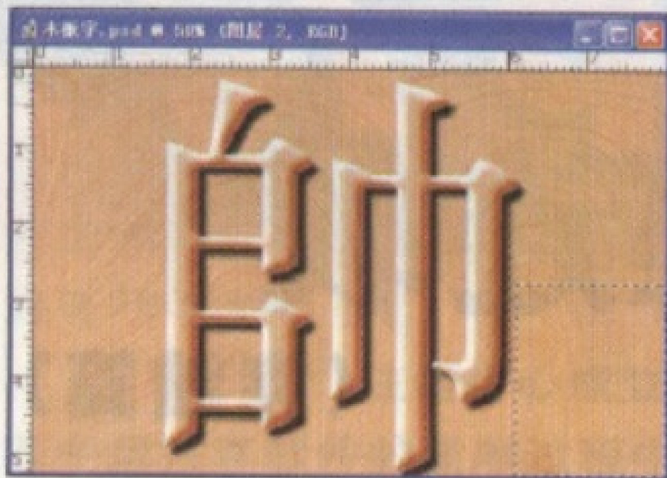

图7


图8

12.在图层调板中拖动图层2到新建图层按钮，复制图层2（图9）。打开“clock5.jpg”文件，在工具箱中选择椭圆选择工具，按住Alt+Shift键，从钟表中心向外拖，产生包含整个钟表的圆形选区（图10）。

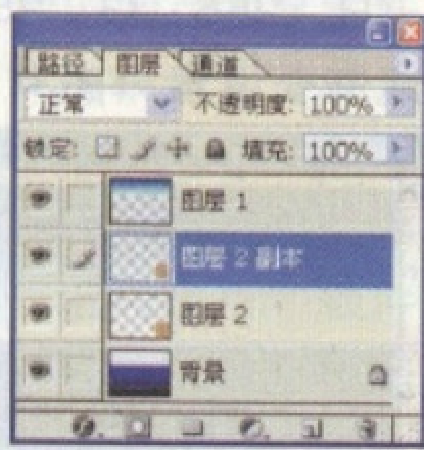


图9

注意：按住Alt键可从中心向外产生选区，而按住Shift键可产生圆形选区。


图10

13.选择“选择”→“羽化”，在弹出的“羽化选区”对话框中，设置“羽化半径”为5个像素，单击“好”按钮，完成选区羽化。

14.按快捷键“Ctrl+C”复制选区，再按“Ctrl+V”将其粘贴到Dream.psd文件中（图11），在图层调板中可看见自动生成的图层3。

15.选择“编辑”→“变换”→“缩放”，在选项面板中设置缩放，将宽度W和高度H都设置为原来的80%，单击✓，应用缩放设置（图12）。


图11


图12

16.选择“滤镜”→“渲染”→“3D变换”，弹出“3D变换”对话框。单击立方体工具按钮，在右侧预览图像上拖动鼠标，创建出一个立方体线框（图13）。

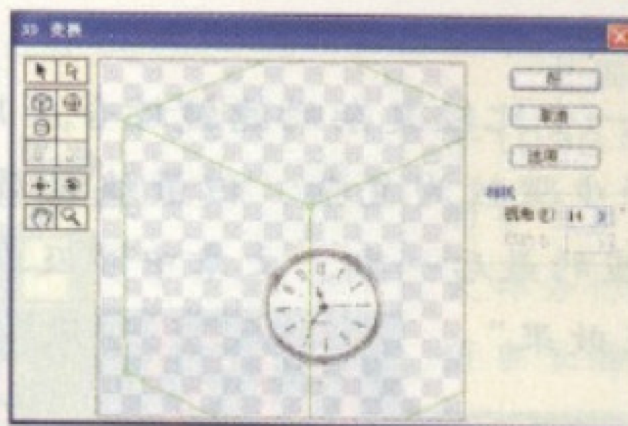

图13


图14

17.单击选择工具移动立方体线框到合适位置（图14）；单击直接选择工具移动线框的各顶点到合适位置（图15）。

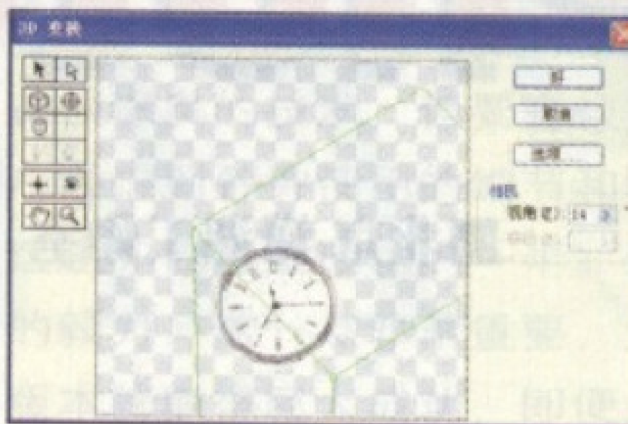

图15


图16

18.单击轨迹球工具，然后在预览框中调整立方体的位置和角度（图16），其过程中可单击全景相机工具辅助调整视野。单击“好”按钮，完成3D变换效果设置（图17）。


图17

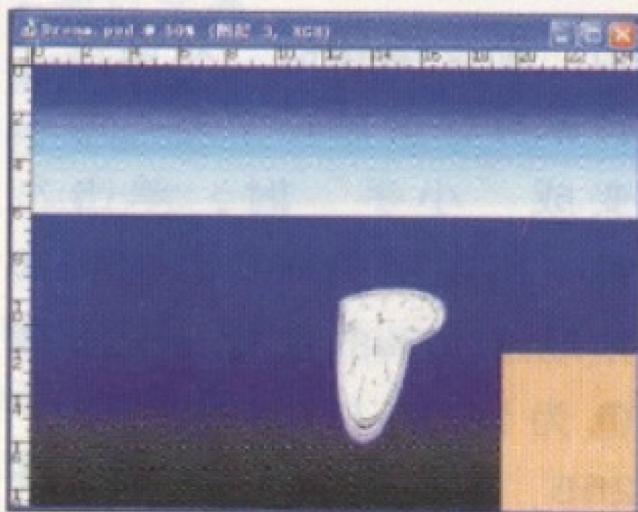
“3D变换”滤镜

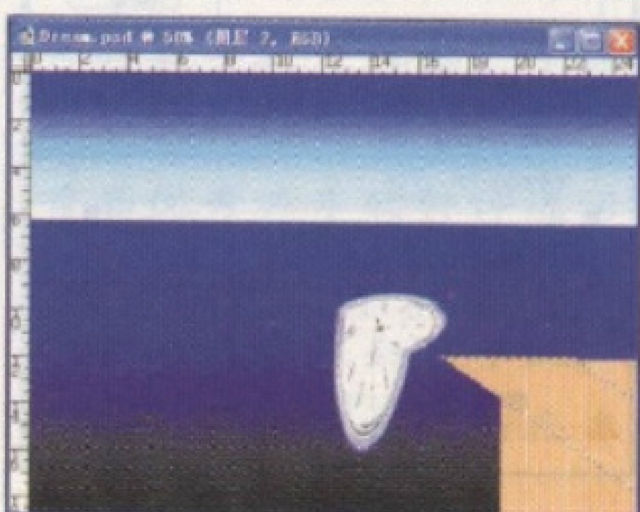
“3D变换”允许在三维模式中控制二维图像。该滤镜最适合重新定位由各种形状组成的图像，如立方体、球形和圆柱。如果图像没有以正确的角度拍摄，或者图像需要调整并使其看起来更具真实感时，也可以应用“3D变换”滤镜。

19.在工具箱中单击橡皮擦工具，擦掉多余的白色和灰色像素（图18）。有一个小技巧，在离需要保留的主体对象较远的地方，可在选项面板中选用较大的画笔，如25像素，这样可提高擦除效率。

20.在图层调板中单击图层2，选择“编辑”→“变换”→“旋转90度（顺时针）”，将选区顺时针旋转90度。

21.选择“编辑”→“变换”→“斜切”命令，在出现的变换选项面板中设置斜切角度为H：55度，V：0度，单击✓，应用斜切设置。这一步的目的是使木纹区域

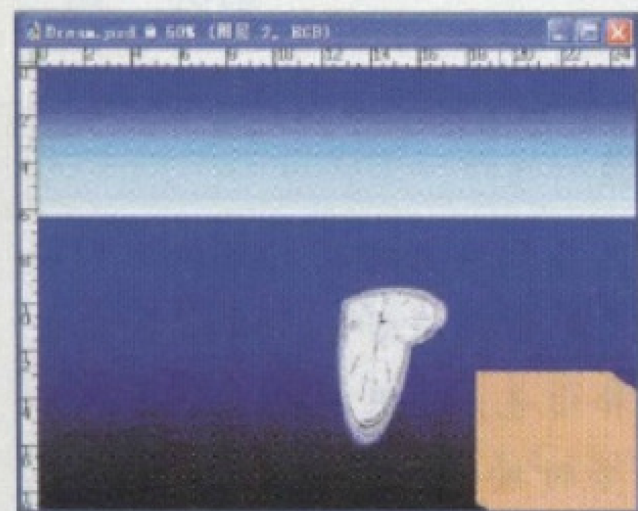

图18


图19

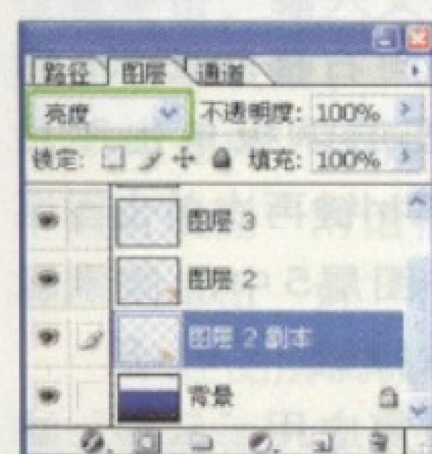
与钟表产生的3D变换效果相符，如果角度不合适，可重做这一步，并自行调整"H"值（图19）。

22.在图层调板中单击图层2副本，选择"编辑"→"变换"→"旋转90度（顺时针）"，将选区顺时针旋转90度。

23.选择"编辑"→"变换"→"斜切"，在出现的变换选项面板中设置斜切角度为H：0度，V：35度，单击✓，应用斜切设置（如果你在第21步中用了不同的角度，这里也需要调整）。然后适当移动图层2和图层2副本，初步形成立体的桌角效果（图20）。

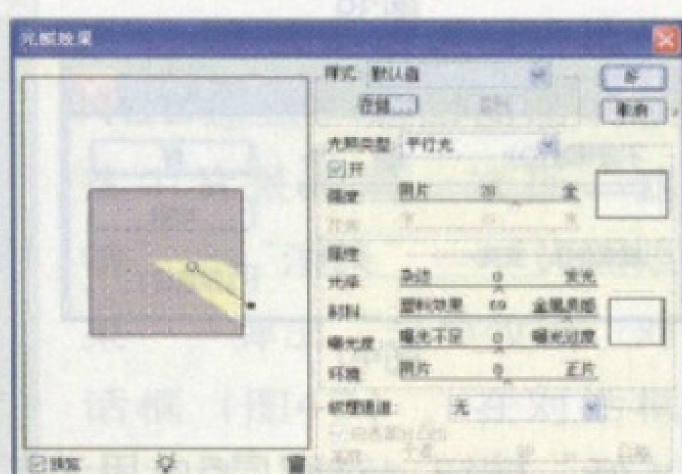

图20

24.在图层调板中拖动图层2副本到图层2的下方，改变二者的顺序，在图层混合模式下拉框中选择"亮度"（图21），产生新的图层混合效果（图22）。


图21

25.在图层调板中单击图层2，选择"滤镜"→"渲染"→"光照效果"，弹出"光照效果"对话框，选择"光照类型"为"平行光"，再按如图23所示方法，在左边的预览图上设置光源点的位置、照射方向及"光照强度"等参数。单击"好"按钮，应用平行光的光照效果到图层2（图24）。


图22


图23

26.在图层调板中单击图层3，移动钟表使其折叠线同桌角边缘重合，形成钟表悬挂在桌边的效果（图25）。

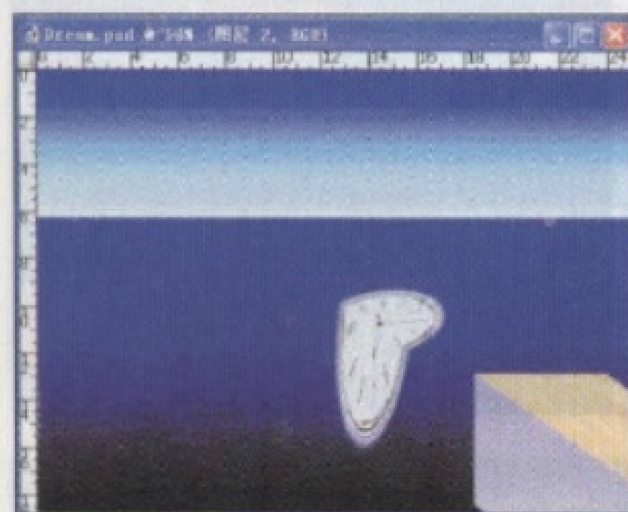
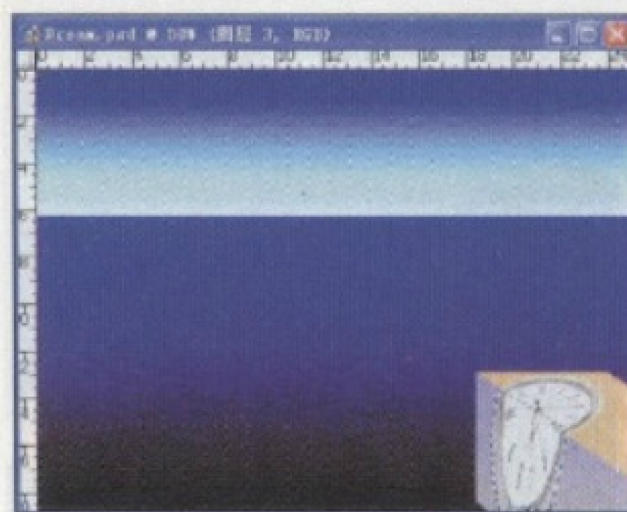
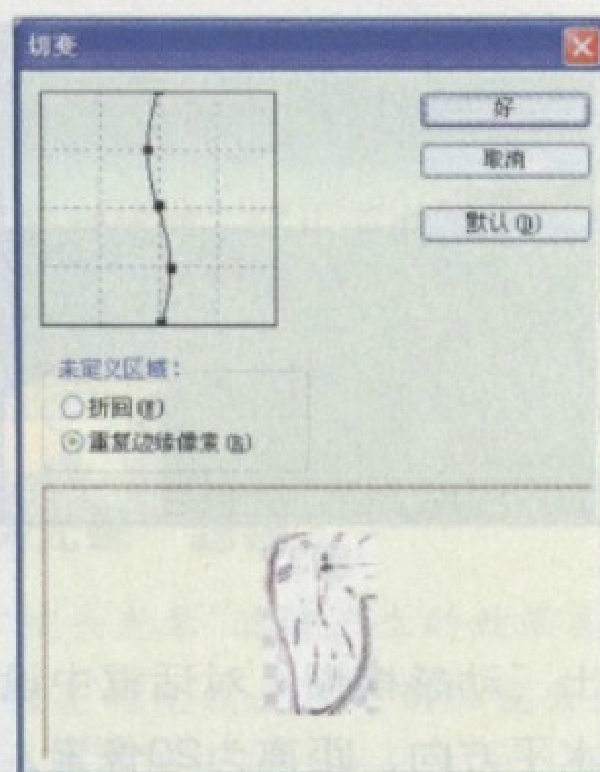

图24

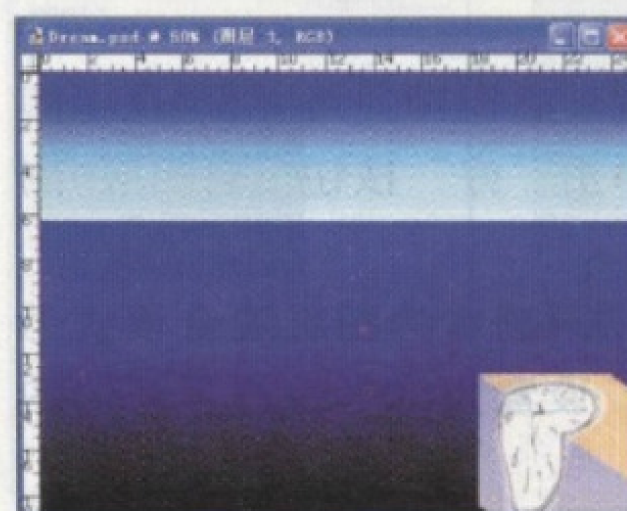

图25

27.在工具箱中单击多边形索套工具，大致选取钟表与图层2副本相重合的区域（图26）。

28.选择"滤镜"→"扭曲"→"切变"，弹出"切变"对话框。按图27方法在直线上设置控制点，并拖动生成相应曲线，再选择设置"未定义区域"填充为"重复边缘像素"，单击"好"按钮，得到完成后的切变效果（图28）。


图26


图27


图28

"切变"滤镜

"切变"滤镜可根据对话框内建立的曲线来扭曲图像。

29.保持选区不变，选择"图像"→"调整"→"色阶"，在弹出的"色阶"对话框中设置"输出色阶"为0～200，单击"好"按钮，应用后的图像变暗，配合桌面部分产生暗面的效果（图29）。

30.打开文件"Senery40.gif"，在工具箱中单击索套工具，绘制如图30所示的封闭选区。选择"选择"→"羽化"，在弹出的"羽化选区"对话框中，设置"羽化半径"为5像素。单击"好"按钮，完成选区羽化。


图29

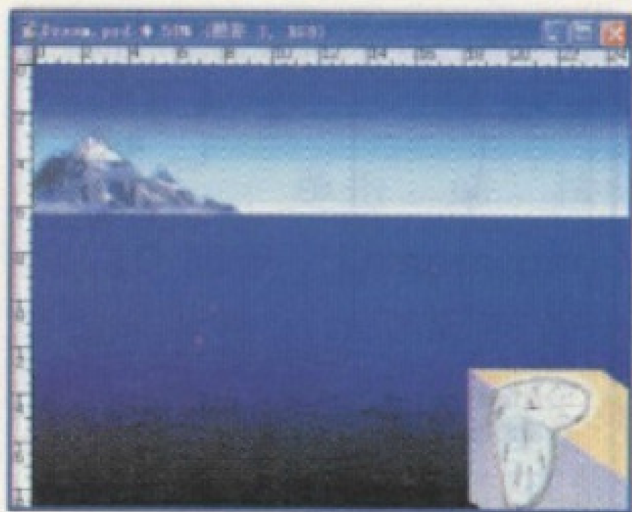

图30

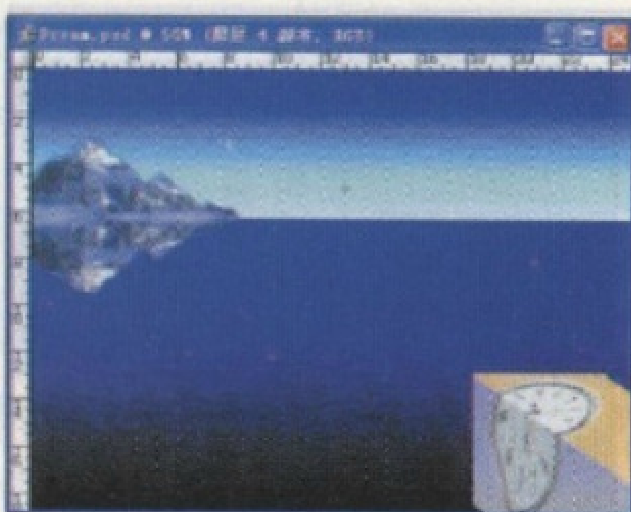
31.按快捷键"Ctrl+C"复制选区，回到"Dream.psd"文件中，在图层调板中单击图层1，按快捷键"Ctrl+V"粘贴该选区，在图层调板中可看到自动生成的图层4。

32.选择"编辑"→"变换"→"缩放"，在选项面板中设置缩放，将宽度"W"和高度"H"都设置为40%，单击✓，应用缩放设置，并移动图层4到合适位置（图31）。

33.在图层调板拖动图层4到新建图层按钮，生成图层4副本。选择"编辑"→"变换"→"垂直翻转"，对图层4副本进行垂直翻转，向下移动图层4副本，使之上边缘与图层4下边缘重合（图32）。

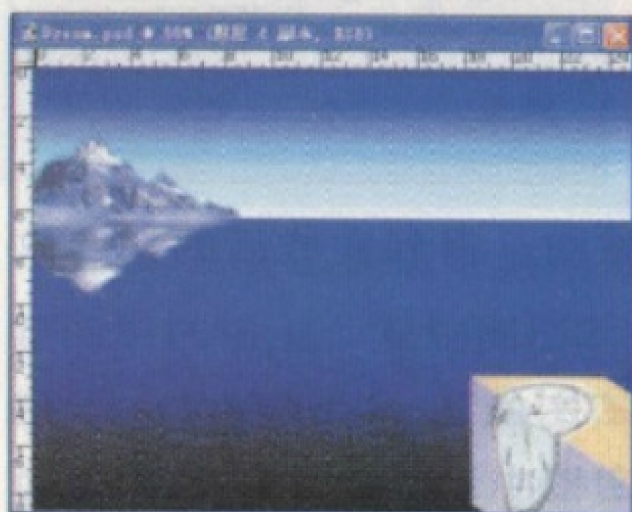
34.选择"滤镜"→"模糊"→"动感模糊"，在弹

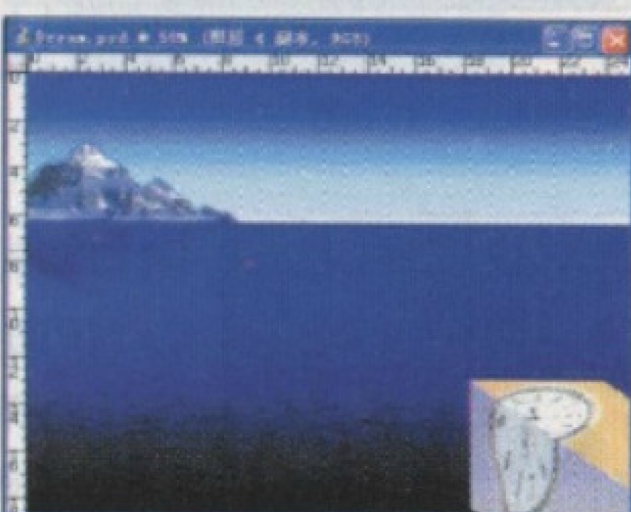

图31

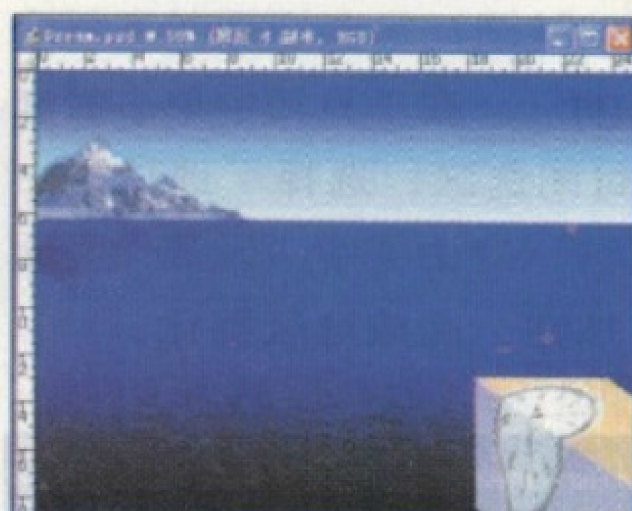

图32

出“动感模糊”对话框中设置动感模糊的角度为0度，即水平方向，距离为20像素。单击“好”按钮，对图层4副本应用动感模糊效果（图33）。

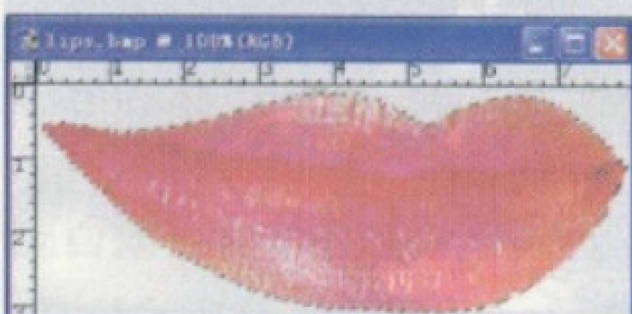
35.在图层调板中选择图层4副本的图层混合模式为“线性加深”，“不透明度”设置为80%，产生新的图层混合效果（图34）。


图33


图34

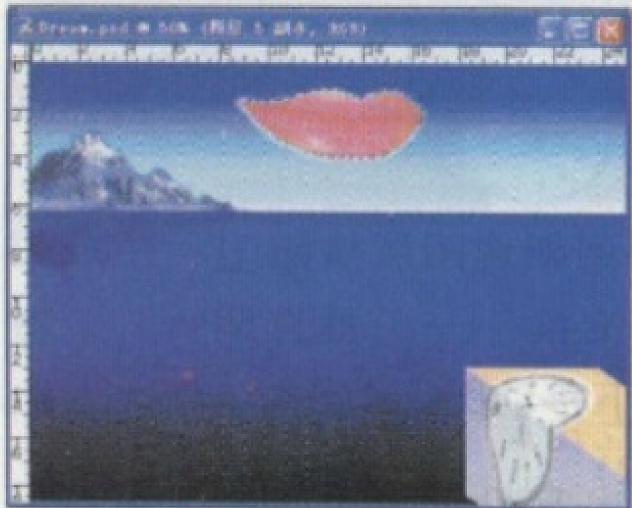

图35

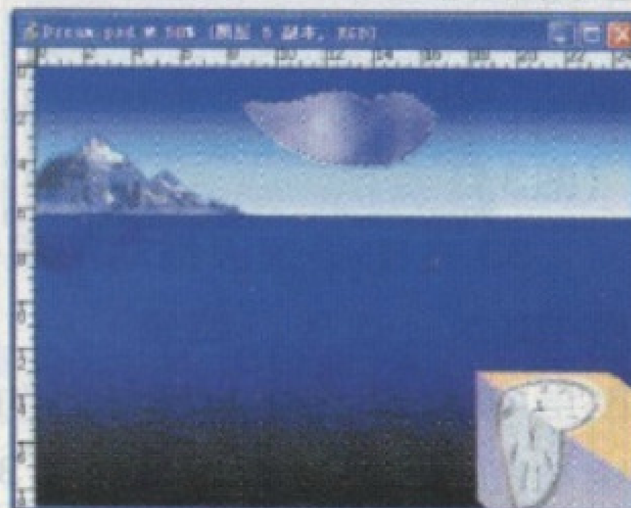
36.选择“编辑”→“变换”→“斜切”，在出现的变换选项面板中设置斜切角度 为H：-20度，V：0度。单击✓，应用斜切设置，产生山峰倒影的最终效果（图35）。


图36

37.打开文件“lips.bmp”。在工具箱中单击魔棒工具，在选项面板设置“容差”为50，启用“连续的”复选框，单击白色区域选取所有白色像素作为选区，再选择“选择”→“反选”，选中红唇部分作为选区（图36）。

38.选择“选择”→“羽化”，在弹出的“羽化选区”对话框中，设置“羽化半径”为5个像素。单击“好”按钮，完成选区羽化。按快捷键“Ctrl+C”复制选区，回到“Dream.psd”文件中，按“Ctrl+V”粘贴该选区（图37），在图层调板中自动生成图层5。在图层调板中拖动图层5到新建图层按钮，生成图层5副本。


图37


图38

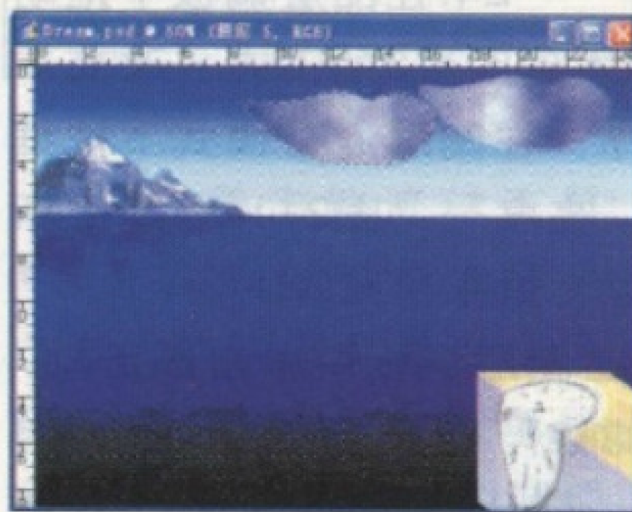
39.在工具箱中设置前景色为白色，背景色为蓝色（设置参数见第6步和第3步），按住Ctrl键单击图层5副本，设置图层5副本中的像素区域为选区。

40.选择“滤镜”→“渲染”→“云彩”，选区中产生云彩的渲染效果（图38）。

“云彩”和“分层云彩”滤镜

“云彩”滤镜可用介于前景色与背景色之间的随机像素值将图像转换为柔和的云彩。因此需要将前景色和背景色设置为想要的云彩颜色，比如蓝色和白色。如果想产生低漫射云彩效果，可在选择“云彩”命令时按住Shift键。

“分层云彩”滤镜可以将图像反相，并使其与云状背景混合。


图39

41.向右移动图层5副本。在图层调板单击图层5，按住Ctrl键再次单击图层5，选中图层5中的像素区域，按快捷键“Ctrl+F”，对选区重复应用“云彩”滤镜（图39）。

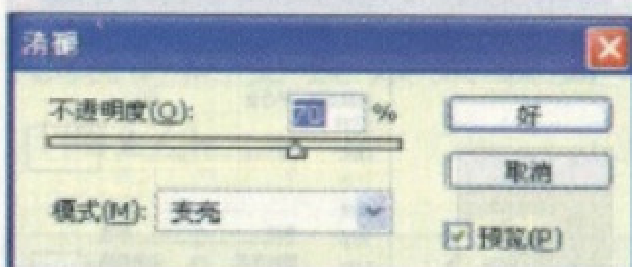
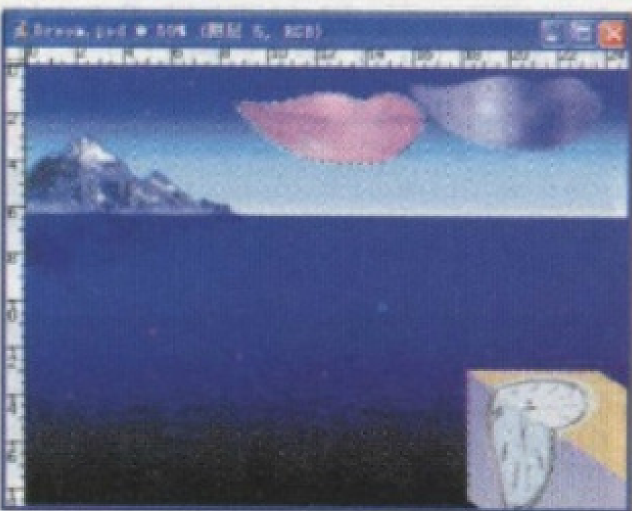


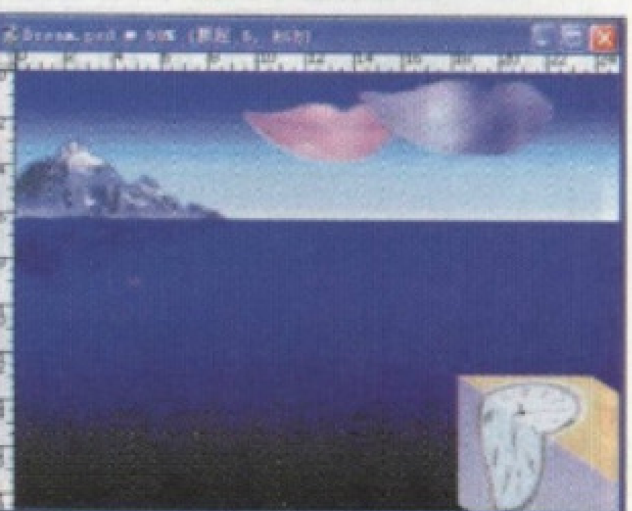
图40

42.选择“编辑”→“消褪……”，或按快捷键“Shift+Ctrl+F”，弹出“消褪”对话框（图40）。设置“不透明度”为40%，选择“模式”为“变亮”，单击“好”按钮，对图层5应用消褪的云彩效果（图41）。

43.选择“编辑”→“变换”→“缩放”，在选项面板中设置缩放，将宽度“W”和高度“H”都设置为原来的80%，单击✓，应用缩放设置，并移动图层5到合适位置（图42）。

44.选择“滤镜”→“风格化”→“风”，在弹出的“风”对话框中设置“方法”为“大风”，“方向”为“从右”，单


图41


图42

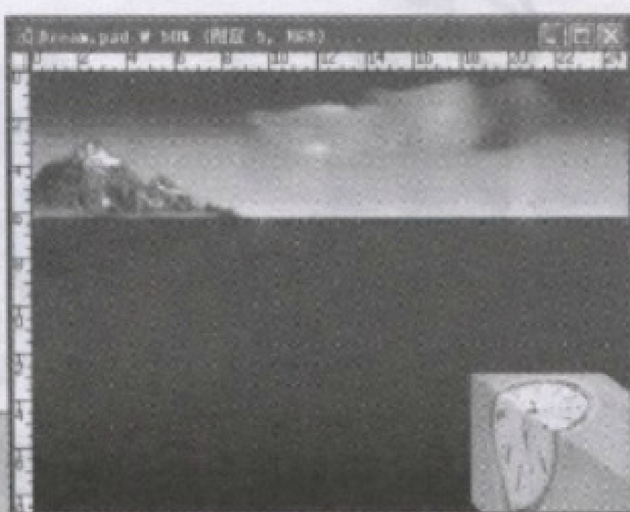
滤镜使用技巧

当重复应用滤镜时，只需单击“滤镜”菜单的第一个菜单项或按下“Ctrl+F”即可。如果应用的滤镜有对话框设置，并且在再次使用它时需要改变设置，可以按下Alt+Ctrl+F，在再次应用滤镜前打开对话框。选择“编辑”→“消褪”命令，或者按快捷键“Shift+Ctrl+F”，可更改滤镜的不透明度和混合模式。

击“好”按钮，对图层5应用风的滤镜效果。在图层调板中单击图层5副本，按快捷键“Ctrl+F”，对图层5副本重复应用“风”滤镜（图43）。

“风”滤镜

“风”滤镜可增加一些短水平线，以生成风吹的效果。


图43

45.选择“窗口”→“通道”，在调板中单击按钮新建通道Alpha 1。在工具箱中单击横排文字工具T，在选项面板中设置字体为Comic Sans MS，字型为Bold，字号为25点，并设置字体颜色为白色。在（4.5，2.2）的位置单击，输入文本“DREAM”（图44）。单击✓，应用文本设置。

46.选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置模糊化“半径”为2个像素（图45），单击“好”按钮，对Alpha 1通道应用高斯模糊。

47.在图层调板中移动图层1的顺序到背景图层上方，在图层调板弹出菜单中选择“向下合并”命令，执行后图层1并入背景图层（图46）。

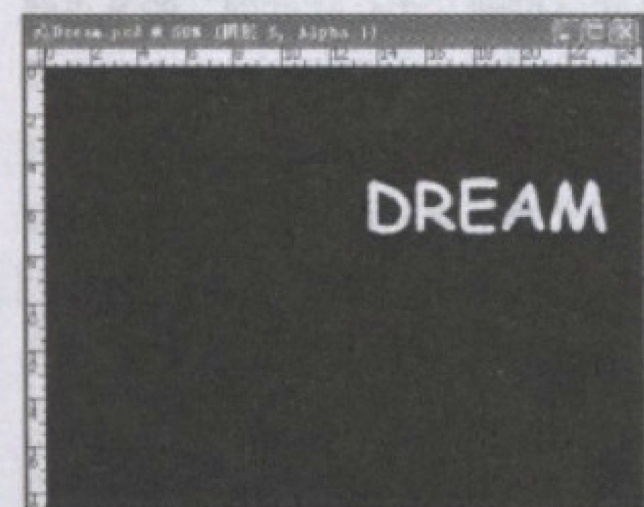


图44



图45

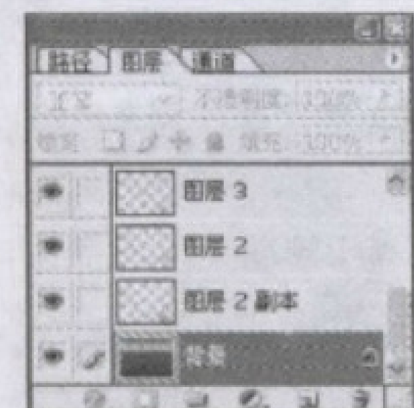
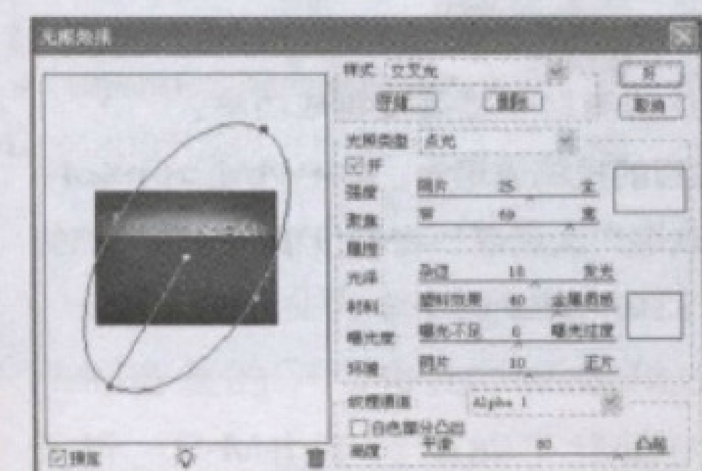
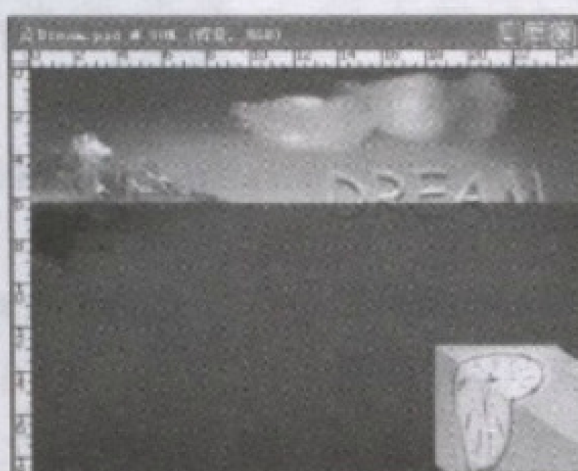


图46

48.在通道调板中选中RGB通道，返回图层调板选中背景图层。选择“滤镜”→“渲染”→“光照效果”，弹出“光照效果”对话框（图47）。在对话框中选择“样式”为“交叉光”，“光照类型”为“点光”。选择“纹理通道”为Alpha 1，禁用“白色部分凸出”复选框，并向右移动“高度”滑块，设置“凸起”为80。单击“好”按钮，完成背景图层上3维倒角字的设置（图48）。

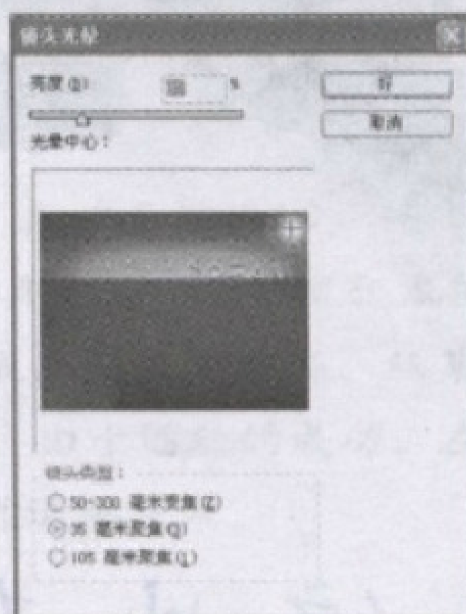
49.选择“滤镜”→“渲染”→“镜头光晕”，弹出“镜头光晕”对话框（图49）。在对话框中设置“亮度”为80%，移动“光晕中心”到右上角，并选择“35毫米聚焦”的“镜头类型”。单击“好”按钮，应用镜头光晕效果（图50）。


图47


图48

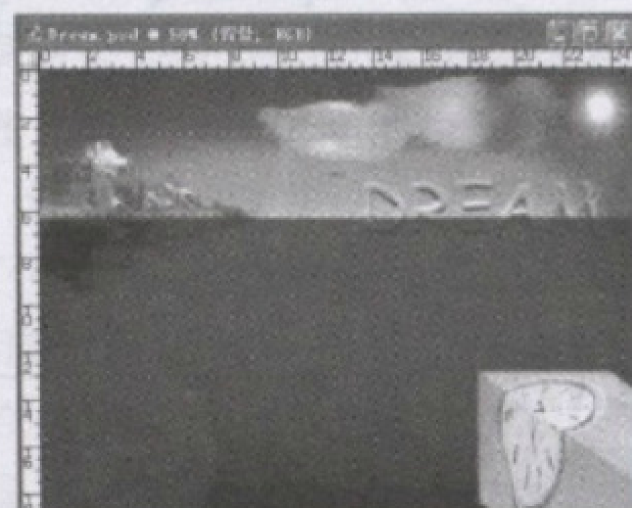
“光照效果”滤镜使用纹理通道

“纹理通道”允许用通道为图像添加纹理。应用这一功能时，在“光照效果”菜单的“纹理通道”弹出菜单里选择纹理，纹理可以是Alpha通道，也可以是图像中RGB通道中的任一通道，还可以是当前活动的图层。


图49

“镜头光晕”滤镜

“镜头光晕”滤镜产生的效果类似于明亮的光线进入照相机镜头。在“亮度”中控制灯光的亮度，数值越大，灯光也就越强。


图50

50.在工具箱中单击矩形选择工具，选中背景图层中的上方区域——天空部分（图51）。选择“滤镜”→“扭曲”→“置换”，弹出“置换”对话框（图52）。设置“水平比例”和“垂直比例”都为20%，选择“伸展以适合”和“重复边缘像素”选项后，单击“好”按钮，弹出“选择一个置换图”对话框。选择Photoshop 7.0安装目录下的“/Plug-Ins/Displacement Maps/”目录中的“碎片.psd”作为置换文件，对背景图层选区应用置换效果（图53）。


图51

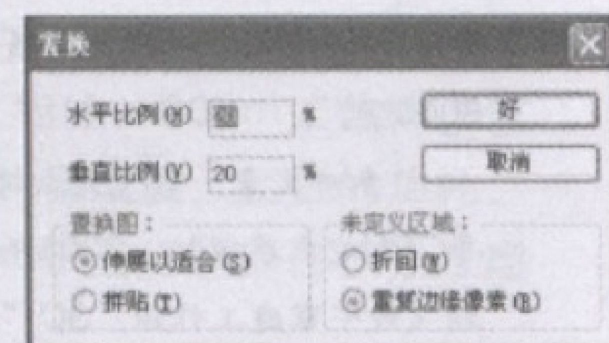


图52


图53

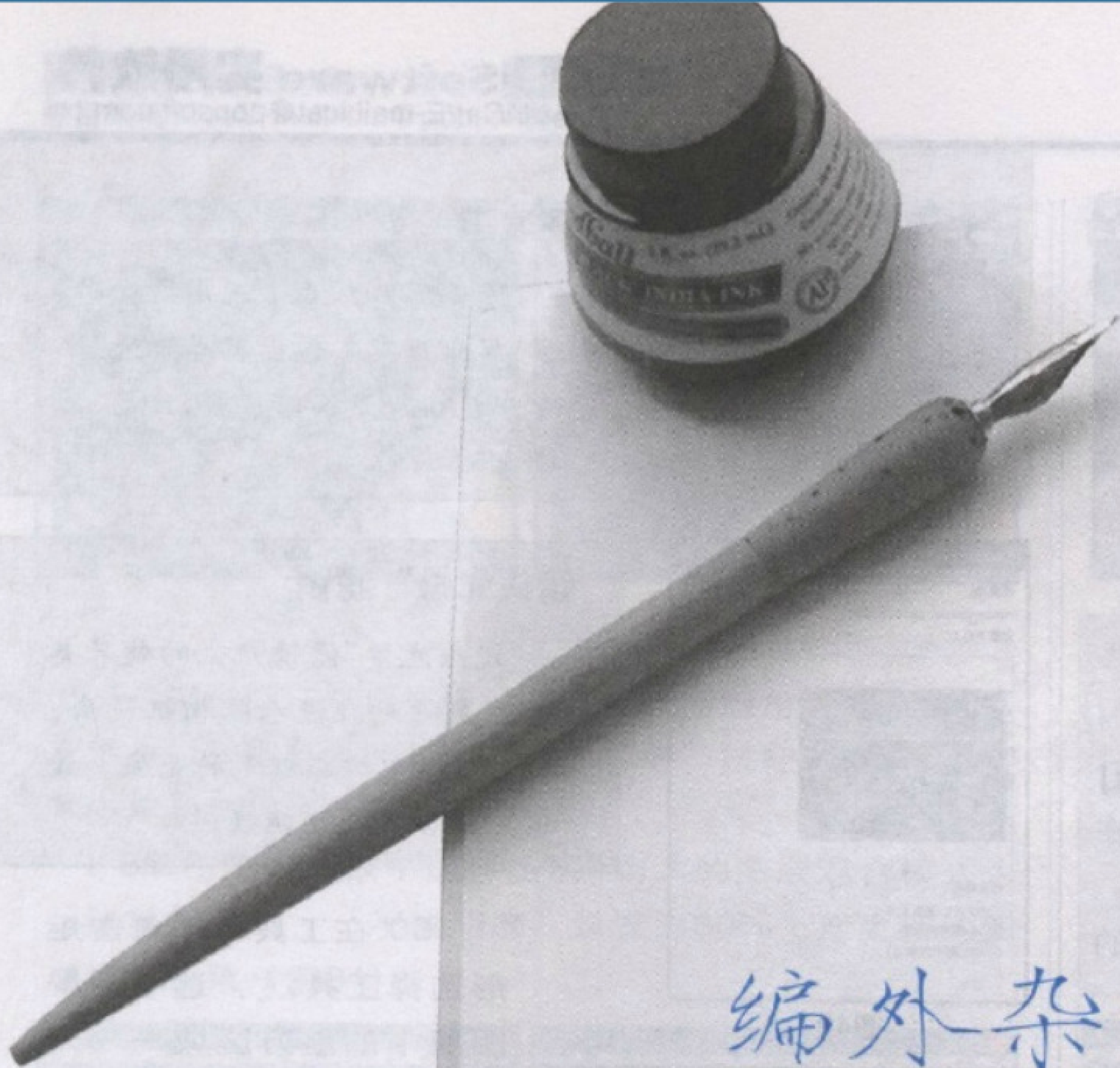
“置换”滤镜

“置换”滤镜可弯曲、粉碎和扭曲图像。滤镜设置以后，滤镜并不立即开始处理，而是让用户选择一个文件作为位移图，之后，“置换”滤镜才根据该位移图上的颜色值移动图像像素。


图54



最后完成整幅作品后的样子（图54）。



编外杂谈

年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。送别未羊，迎来申猴，过完了2轮生肖，自是别有一番滋味在心头。

在国人的习惯中，过完了春节，新的一年才算正式开始。告别新春长假，离开乍暖还寒的长江之滨，搭乘着有中国特色的“春运”列车回到仍是隆冬的首都，站在天桥上望着川流不息的车辆和熙熙攘攘的人流，感觉是另一种亲切。新年意味着新的开始，更意味着新的忙碌……

硬件评析栏目征稿

你对下列选题感兴趣吗？

1.技术前瞻。 敏锐把握硬件技术潮流和热点，用深入浅出的方式，对相关技术背景、产品特点和市场前景进行分析和阐述，所涉及内容可以是较为抽象的概念、即将定型的技术和规范，也可以是未来即将推出的产品；其核心内容和方向是：“新概念、新技术、新产品能给市场和用户带来什么？”篇幅：一般为1500～6000字。

参考文章：（《大众软件》，下同）2003年第7期《“芯”向何方？——2003年CPU发展展望》、2003年第13期《EFI技术：让BIOS安静地走开》、2003年第16期《数字家庭工作组：3C“互联互通”的先锋》、2003年第22期《突破处理器频率的巅峰——写在Prescott到来之前》。

2.结合技术与产品的深度市场分析。 针对某一方面的产品动态和市场趋势进行剖析，帮助读者透过纷繁芜杂、更替频繁的产品线看清形势，避免被厂商和商家的不当宣传误导，“该出手时再出手”。篇幅：一般为1500～4500字。

参考文章：2003年第2期《Socket A的未来》、2003年第3期《测试手札——拨开厂商宣传的迷雾》、2003年第10期《2003年暑期电脑装机形势展望》、2003年第19期《新毒龙悄然问世 处理器市场微澜四起》。

3.DIY经验谈。 超频配件选购（比如看编号买CPU）、硬件优化技巧、热门硬件改造、新版测试软件分析与应用等，并结合应用讲解一些技术背景。篇幅：一般为1500～4500字。

参考文章：2003年第3期《引爆“雷管”——GeForce系列显卡调整与优化指南》、2003年第6期《3Dmark03——DirectX 9时代的显卡测试标准》。

4.产品综述与选购指导。 这类文章不是简单的产品罗列和泛泛而谈，需要针对热门、主流的硬件，详细分析各类产品的技术特点/优劣、市场状况/前景，条理清晰，内容详实，有较好的全局观和实用性。篇幅：一般为3000～9000字。

参考文章：2003年第4期《逐一认清ATI“橘家族”》、2003年第20期《“芯”跳”800MHz——800MHz前端总线P4芯片组对阵图》、2003年第22期《迎接海量存储时代的到来——DVD刻录面面观》。

部分参考文章可到“大众软件网”的杂志专区查询：**mag.popsoft.com.cn**。对文章的整体要求是：**对产品和市场的分析有独到眼光，技术讲解深入浅出；行文严谨，文中涉及的所有数据、资料核实无误，产品资料原则上以厂商主页为准。**

请用电子邮件方式投稿。建议用纯文本格式，邮件正文简要说明稿件内容，图片和文章分开，打成Zip或RAR包放在附件中；文中注明图片位置（图解文字用括号注明），并给相应图片编上号，必要时可附上简单排版的Word文档；所附图片应足够清晰，分辨率尽量大一些（800×600至1600×1200），格式可以是JPG或GIF；表格或图表请做成Word或Excel文档，单元格内不要用硬回车；请使用规范的书写格式，标点符号均用全角字符，厂商名称、产品和技术名词请采用中国内地通行的称谓或写法，比如不要把“希捷”写成“西捷”，把“芯片组”写成“晶片组”等。

另外，目前《大众软件》的产品评测文章均由我们的“晶合实验室”撰写，因此不接受产品评测、试用手记之类的投稿；篇幅较短（1500字以内）的应用、选购技巧类稿件请投给我们的“应用心得”栏目。

如果你有合适的选题想投给我们，动笔之前最好先发个提纲过来（特别是较长的稿件）与我们沟通一下，这样有助于提高投稿成功率。

硬件栏目的投稿信箱为：darwin@popsoft.com.cn。欢迎广大新老作者们投稿，一般来稿的稿费标准为130～180元/千字。

答笛

darwin@popsoft.com.cn

延续辉煌 "第二代迅驰"呼之欲出

■四川 Spiceboy



Intel的迅驰套件（Centrino）在"无线网络、轻薄、省电"等方面，都比之前的P4-M（P4移动版处理器）平台更具优势。迅驰笔记本价格高、无线网络环境不成熟等争议已随着价格下降、网络条件成熟而成为过去，从某种程度上说，迅驰的出现为笔记本市场注入了新的活力和生机。由于迅驰的成功，在推出迅驰之后Intel就开始着手开发代号为"Sonoma"的第二代迅驰技术。

王者之风——"Sonoma"的特色

Sonoma技术同样以"模块"的形式出现，它由Dothan处理器、Alviso芯片组和Calexico2无线模块三部分组成。

1.Dothan处理器

如果只是把Dothan的参数直接拿出来和第一代"迅驰"中代号"Banias"的Pentium-M（以下简称P-M）相比，似乎还看不出真正的创新；而论内部构架，Dothan似乎也只是Banias核心的升级版，但其实不然。

Dothan处理器规格

* 64kB一级缓存、2MB大容量二级缓存；
* 533MHz FSB（前端总线），带宽达到4.2GB/s，CPU频率高达1.7～2GHz（相对P-M的1.3～1.7GHz而言）；
* 晶体管数量达到1.4亿，几乎翻了一番（P-M只有7700万）；
* 最高功耗30W，比P-M最高功耗高5.5W；
* 支持双通道DDR333和DDR-Ⅱ。



Dothan的核心采用90nm工艺，集成1.4亿个晶体管。

2MB的超大二级缓存集成在CPU中似乎已不新鲜，但在普通台式机和笔记本电脑领域，这样的尝试似乎还没有获得过巨大成功。过去集成2MB容量的CPU多由于成本和成品率问题而夭折，P-M也不过集成了1MB的二级缓存。2004年制造工艺已非常成熟，所以Intel敢大胆地把2MB二级缓存集成在一款普及型移动CPU中。2MB缓存自然会带来性能的提高，但也使得Dothan的晶体管规模达到1.4亿，这样即使在制造工艺改进、节能技术提高的情况下，功耗也达到了30W（P-M仅仅为24.5W），这对于一款移动处理器来说可不是好消息。

与之相比，容量没有改变的一级缓存却成了Dothan的亮点，它增加了高级预取和高级记录数据重获技术，前者可有效提高缓存命中率，后者则能在分支预测错误时迅速加以补救，提高CPU执行效率。

2MB二级缓存、533MHz FSB、对DDR333和DDR-Ⅱ的支持，都让Dothan的性能有了不小进步，再加上频率的提高，Dothan的整体性能会比P-M高出一大截。不过仅用这些来评判它还不够，因为Dothan还采用了划时代的90nm（即0.09μm，相当于头发丝直径的1/670）制造工艺，这意味着更高的集成度和更低的功耗，这些正是Dothan的制造过程中所需要的。与之前的0.13μm工艺相比，90nm工艺绝不仅仅是连线宽度减少了40nm，而同时带来更高的集成度、更低的功耗，并见证了一个新制造工艺时代的到来。因为AMD和IBM都在积极考虑使用90nm技术，而Intel在这方面走在了前面。

迅驰系统中出现的"增强型SpeedStep技术（频率调节机制）"也在Somama平台上得到了延续。和P4-M只有"性能优化"和"电池优化"两种节能方式相比，增强型SpeedStep技术提供了更多的节电模式，P-M视频率的不同提供了5～6种节能模式，而Dothan中会更多。据一些OEM厂商透露，Dothan在600MHz的最低允许频率下，驱动电压降到了0.96V，此时功耗仅为7W。

2.Alviso芯片组

每次有新一代CPU问世，Intel都会随之推出配套芯片组。与上一代迅驰系统中平平无奇的i855GM芯片组相比，Alviso对双通道DDR-Ⅱ、PCI Express和ExpressCard等下一代标准的支持可谓是最大亮点。

夸张的双通道DDR-II

Dothan采用533MHz FSB，需要带宽为4.2GB，而Alviso芯片组支持双通道DDR-Ⅱ 533MHz，可提供高达8.4GB的内存带宽，足以满足未来需要。新的SODIMM DDR-Ⅱ模组可让单条DDR-Ⅱ内存达到1GB容量，体积却比DDR小很多。出于向下兼容考虑，Alviso同样支持现有的DDR333内存。

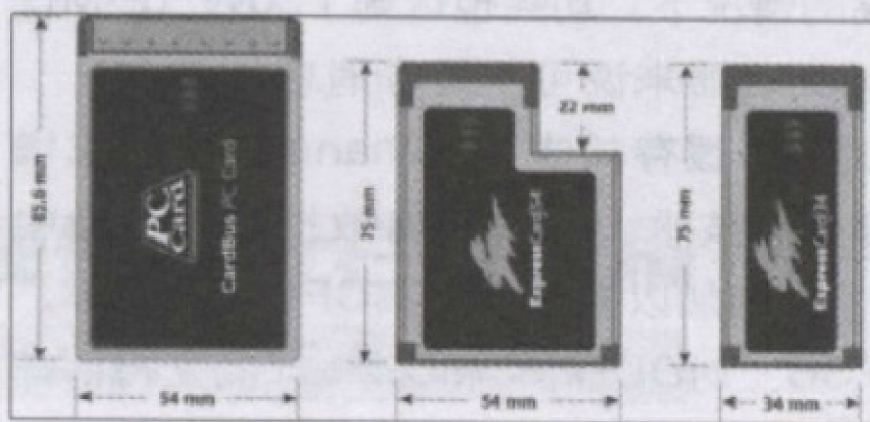
令人振奋的PCI Express

Alviso支持PCI Express 1.0规范（**编者注**：请参考本刊2003年第8期的《第3代总线PCI Express详解》一文），这样只需用8条信道就可实现4GB/s带宽。如果Alviso最初只提供一条信道的话带宽也能达到500MB/s，而现行的PCI总线仅能提供133MB/s的共享带宽。如此巨大的带宽，在相当一段时间里已够显卡、南北桥等芯片挥霍了。Intel的PCI Express图形接口将包括两条专用通道，一条可由显卡单独到北桥，而另一条则由北桥单独到显卡，每条通道均将拥有4GB/s的带宽，可充分避免因带宽所带来的性能瓶颈。

PCI Express将会以相当于SODIMM模块大小的功能插卡的形式出现，其中可包含各种不同的升级功能，例如移动Ultra160 SCSI控制器、小型千兆以太网卡等。

Express Card让笔记本更方便

Express Card作为现有的PCMCIA卡的替代者进入新迅驰系统，它定义了Express Card34和Express Card54两种标准，前者用在笔记本系统中，体积只有34mm×75mm×5mm；后者用于台式机。它弥补了PCMCIA卡通用性差的缺点，Express Card34可在台式机上的Express Card54插槽中使用，这样用户不用再为笔记本电脑的一些附加功能无法用在台式机上而惋惜。此外，串行ATA、千兆网卡、USB 2.0都将成为Alviso的标准配备。



Express Card和老PCMCIA卡对比

Alviso芯片组将细分为3种类型：Alviso-GM是整合版，定位于主流和轻薄型笔记本，集成新的Intel Extreme Graphics3图形核心；Alviso-PM是标准版，除不具备整合图形核心外，其余特性和Alviso-GM相同；而Alviso-GL则属于低端产品，不支持PCI Express16总线和增强型SpeedStep，或许还不支持533MHz FSB（目前还不确定）。

3.Calexico2无线模块

方便的无线互联技术是“迅驰”的亮点。Intel在Sonama平台中加入了改进的Calexico2无线模块，它同时支持802.11a/b和802.11g双频，后者可提供54Mbps的连接速率，比上一代Calexico的11Mbps（801.11b）快了不少，却提供了对Calexico的兼容支持。为提高无线技术的影响力，Intel在力推新迅驰的同时，决定在世界各地建立数万个无线接入点。

不可避免的竞争

移动市场的高额利润让许多厂商虎视眈眈，Intel的老冤家AMD为对抗Intel的“迅驰”，就在2003年初的CeBIT展会上一口气发布了12款移动处理器，包括专为轻薄型笔记本电脑设计的新一代低电压移动处理器。此次针对新迅驰，AMD也提前准备了X86架构CPU/Geode，加上前不久发布的移动版Athlon 64（业界首款64位的移动处理器），AMD正在形成完整的移动处理器系列，以和Intel对抗。

另一家希望在移动领域有所作为的，是一直在这个市场耕耘的全美达（Transmeta）公司，它的Efficeon处理器或许会成为一匹黑马。Efficeon使用8组指令，可进行256bit的VLIW数据处理，同时把演算单元增加到11组，增加了缓存容量；它整合了AGP控制器，并支持HyperTransport系统总线，实力不容忽视；极低的耗电量也是全美达的一大优势。Efficeon和全美达之前发布的Crusoe使用了称为Code Morphing Software（指令转换软件）的指令集构架，可把X86指令转换成其擅长的形式处理，同时加入了SSE和SSE2的支持。

移动Athlon 64和Efficeon都有独门秘笈，且都已有采用这两种CPU的笔记本电脑产品面市，这将是它们从Intel手中抢占市场的有力武器。

新一代移动处理器平台规格对比表

平台/规格	Intel Dothan	AMD移动Athlon 64	全美达Efficeon
主频	1.7～2.0GHz	3000+（1.8GHz）3200+	1.1～2GHz
晶体管数量	1.4亿	1.059亿	不明
制造工艺	90nm	现在130nm 未来90nm	现在130nm 未来90nm
最高功耗	30W	不明	14W
一级缓存	64kB（32kB指令+32kB数据）	128kB	192kB（128kB指令+64kB数据）
二级缓存	2MB	1MB	1MB
前端总线频率	533（400）MHz	HyperTransport下的1600MHz	HyperTransport下的800MHz
节能技术	增强型SpeedStep	AMD PowerNow!	Enhanced LongRun
内存	双通道DDR-II、兼容DDR333	DDR266/333/400	DDR266/333/400
其他	SATA	兼容32位软件，集成化DDR控制器	集成化DDR控制器

“Sonama”能否延续辉煌

尽管一再标榜自己的强大，但不管AMD还是全美达，其移动处理器都只是以挑战者出现。新迅驰将诸多新概念、新技术真实地展现在用户面前，而不像其他厂商一样只是纸上谈兵。正是这种“应用技术”对“概念技术”的领先，让Sonama有足够信心继续在移动领域独领风骚。

按照Intel在2003年秋季IDF发布的计划，400MHz FSB的Dothan 1.7/1.8GHz处理器会在2004年第1季度推出，它们可能会先替换现在“迅驰”套件中的P-M处理器。而完整的Sonoma平台（包含533MHz FSB Dothan处理器、Alviso芯片组和Calexico2无线模块）最快都需要在2004年第4季度才能见到。

目前Intel需要解决的问题也不少，包括90nm工艺的成品率、Dothan较大的功耗等，“新迅驰”套件较高的价位也会是推广初期的主要障碍之一。而在中国内地，无线网络标准的壁垒恐怕才是Intel最头疼的问题，毕竟脱离无线网络的“迅驰”就只能剩下“迅”，是无法奔“驰”起来的。P



江山代有标准出 各领风骚三五年
内存世家（上）

■广东 王洋（本刊特约作者）

编者按： 尽管3D显卡在PC（特别是家用电脑）中的作用越来越突出，尽管ATI、NVIDIA的3D霸主争夺战如火如荼，但有一个事实是无法忽视的：一台拥有足够容量内存的主流配置电脑，即使仅仅采用显卡发烧友们不屑一顾的集成显卡，也足以应付绝大多数除3D游戏以外的日常应用；而一台电脑即使装配上如今最强大的RADEON 9800 XT或GeForceFX 5950显卡，如果没有一定容量的内存支撑，恐怕连基本的操作系统都无法运行起来……在半导体存储诞生30多年后的今天，让我们一起来回顾电脑中那看上去不起眼，却对系统至关重要的小小内存的发展历程。

内存通常和CPU、主板一起被称作计算机主机的三大件。在“G时代”的今天，CPU的“芯”跳频率早已超过了3GHz，而内存的速度和容量却日益成为影响系统整体性能的关键因素。

其实，要论资历，内存的历史比微处理器还要早。就如同CPU的不断升级换代一样，内存也从最早的DIP内存开始，历经了FPM内存、EDO内存、SDRAM内存，直到如今的DDR内存等不同的主流标准；当然，还有RDRAM内存这个“超级替补”。每种主流标准都是在当时的计算机周边环境下应运而生，被广泛接受后独领风骚三五年；之后其性能被发挥到极限，遭遇到“瓶颈”时，又被新的标准取而代之，从而演绎了一幕幕新旧更替的好戏。下面就让我们随着历史的脚步，温习一下内存世家的“发家史”。

我们通常所说的内存，即计算机的内存储器，主要是指DRAM（Dynamic RAM，动态随机存取存储器）。其实RAM除DRAM外，还有SRAM（Static RAM，静态随机存取存储器），后者较昂贵，主要用作高速的小容量存储器——如CPU的各级缓存（Cache）。虽然DRAM的速度比SRAM慢，但它具有集成度高、结构简单、功耗小、生产成本低等优点，因此一直都是内存的不二选择。本文将主要以介绍DRAM为主。

内存演变一览表

标准		年代	位宽(bit)	存取时间/工作频率	带宽(MB/s)	Pins(引脚数)	接口标准	封装方式
FPM		1987	8	50～80ns	/	30	SIMM	SOJ
		1989	32			72		
EDO		1995	32	50～70ns	/	72	SIMM	SOJ
SDRAM	PC 66	1997	64	66MHz	533	168	DIMM	TSOP
	PC100	1998		100MHz	800			
	PC133	2000		133MHz	1066			
DDR	PC1600	2000	64	200MHz	1600	184	DIMM	TSOP II CSP
	PC2100	2000		266MHz	2133			
	PC2700	2001		333MHz	2666			
	PC3200	2003		400MHz	3200			
RDRAM	PC800	1999	16	400MHz	800	184	RIMM	μ BGA
	PC1066	2000		533MHz	1066			
	RIMM 3200	2002	32	400MHz	3200	232		
	RIMM 4200	2002		533MHz	4200			

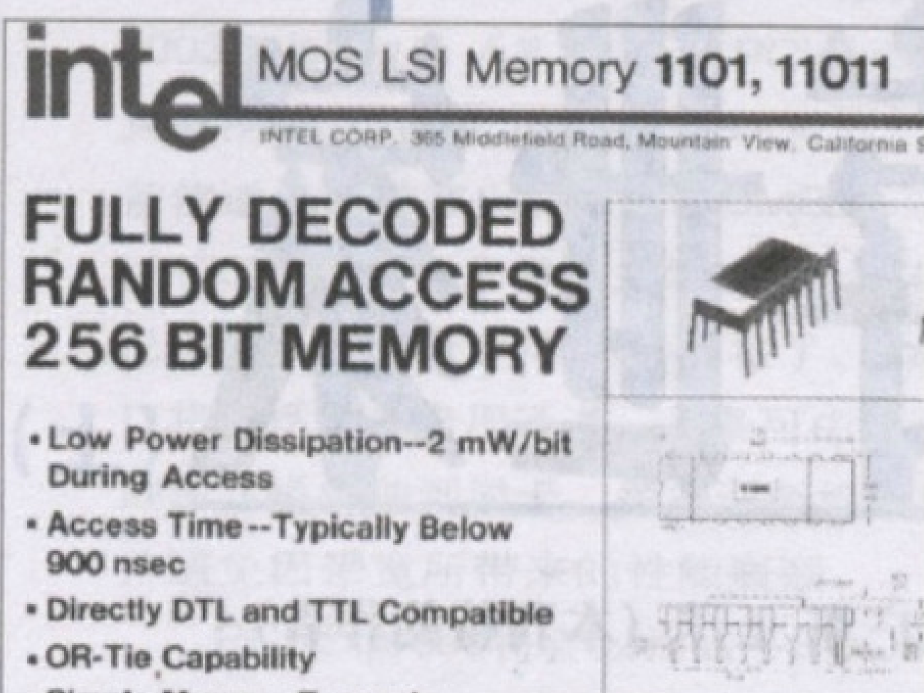
内存条的鼻祖：DIP内存时代

可能很多人都不知道，大名鼎鼎的Intel公司就是做存储器出身的，而且就是它于1970年发明了半导体存储器。那么在此之前，计算机使用什么东西作为存储器呢？最早的计算机是用真空管存储数据的。20世纪40年代后期，美籍华人王安博士发明了磁芯存储器（Magnetic Core Memory），它不仅体积小，且稳定性更高。1956年，王安把这项专利卖给了IBM公司，IBM随即把磁芯存储器应用在该公司的第一和第二代计算机上，促进了磁芯存储器的广泛应用。

到了上世纪60年代末，随着半导体工业的兴起，包括仙童半导体和德州仪器（TI）等大公司都在研制半导体存储器。1968年8月才成立的Intel公司也加入了这个行列，并后来居上，率先于1970年推出了采用CMOS工艺的半导体存储器芯片——i1101。这颗16脚（Pin）的芯片采用双列直插式（Dual In-line Pins）封装，容量只有256位（bit），即32个字节（Byte），数据宽度只有1位，时钟周期约900ns。

今天一条普通的DDR400内存容量都有256MB（是i1101的800多

万倍），数据宽度高达64位，时钟周期只有5ns。与此相比，i1101实在是渺小得可怜。然而就是这颗“渺小”的芯片宣告了半导体存储器时代的到来，因此把它称为内存的鼻祖一点也不过分。无怪乎Intel在i1101的广告上，非常自信地宣称它将“结束磁芯存储器的时代（End the era of Magnetic Core Memory）”。很快1k bit的i1102和i1103也先后推出。



开创半导体存储器时代的产品——Intel i1101，这是当初的广告。

到1972年底，i1103击败了磁芯存储器，成为最畅销的半导体存储器。1973年，HP公司在它的9800系列计算机中率先采用i1103作为存储器。同年，被称为“小型机之王”的DEC公司（大名鼎鼎的Alpha处理器就出自该公司之手）把半导体存储器应用在该公司非常畅销的PDP-8计算机中，最高支持32k×12bit的内存。PDP-8被称作计算机业界的Model-T（T型车），因为它也是第一个大量生产，并将成本压到普遍都能接受（至少是商业客户能接受）的电脑。PDP-8的畅销带动了半导体存储器在计算机上的应用，到1973年底，1k bit的DRAM内存芯片总共销售了800万颗。

内存制造的丰厚利润吸引了众多公司进入这个市场，力图“分得一杯羹”。当时仅在美国就有11家公司生产这种产品，其中包括摩托罗拉、德州仪器、仙童半导体、国民半导体这样的半导体巨头，还有Intel、AMD、Zilog、美光（Micron）这些新兴企业（前3家都是后来大名鼎鼎的CPU厂商）；欧洲的西门子、飞利浦等公司也加入其中。1976年，日本政府启动了为期4年、名为“VLSI-Program”（Very Large Scale Integration，超大规模集成项目）的国家研究计划，由政府出钱资助本国企业加强大容量、高集成度内存芯片的研发和生产，试图在这个新兴产业中后来居上。NEC、富士通、东芝、松下、日立等公司都参加了这个由政府主导的计划。



Apple II 电脑配置了48kB内存。

1974年，主流内存芯片的容量提高到4k bit。1977年4月，刚成立才3个月的苹果公司推出世界上第一台有彩色图形界面的微机——Apple II。Apple II 采用MOS Technology公司的8位处理器6502，内存容量为48kB，并可扩展到128kB。

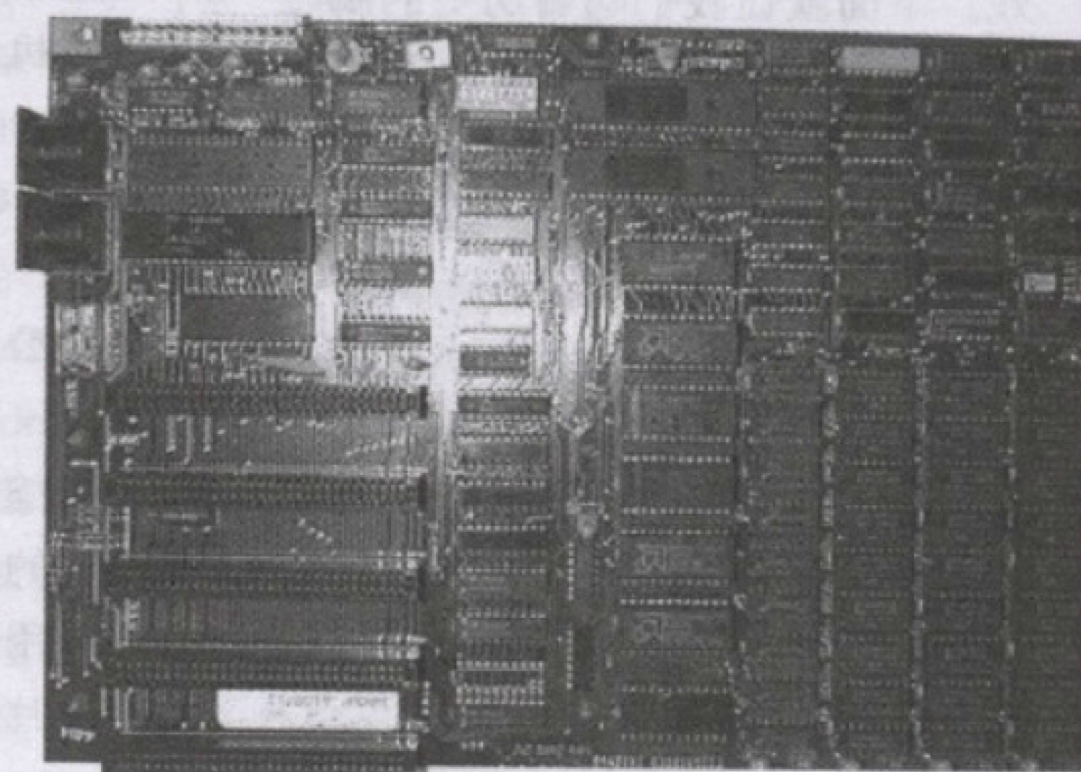
1981年8月12日，IBM公司推出了第一台IBM PC 5150，这台具有划时代意义的个人电脑采用Intel公司的8088处理器，配置64kB内存。1983年上市的IBM PC/XT系列同样采用8位的8088处理器，不过内存容量扩大了，从64kB到640kB不等。大概就在这时，比尔·盖茨（一说是IBM的设计人员）给出了PC历史上“最有名”的预言：PC的内存只要640kB就足够用了。1984年面市的IBM PC/AT系列的CPU更新为16位的80286，数据总线宽度也增加到16bit，内存容量从512kB到最高3MB不等。



开创PC时代的IBM PC-5150，配置了64kB内存。

早期的内存都是DIP内存，即普通双列直插式内存，主要应用于数据宽度为8bit的Apple机、IBM PC和PC/XT电脑，当时DIP内存直接焊接在主板上或插在主板的DIP插座上。早期的DIP内存仅有1bit数据，而8088处理器的数据总线是8位（bit），因此需以9片为一组安装，其中8片为数据位，1片为奇偶检验（Parity）位。

在PC产业蓬勃发展的20世纪80年代，美国的内存制造商却面临着来自日本厂商咄咄逼人的攻势，甚至于生存都有了问题。在政府“VLSI-Program”项目资助下，日本厂商在大容量内存的技术研发和生产成本方面



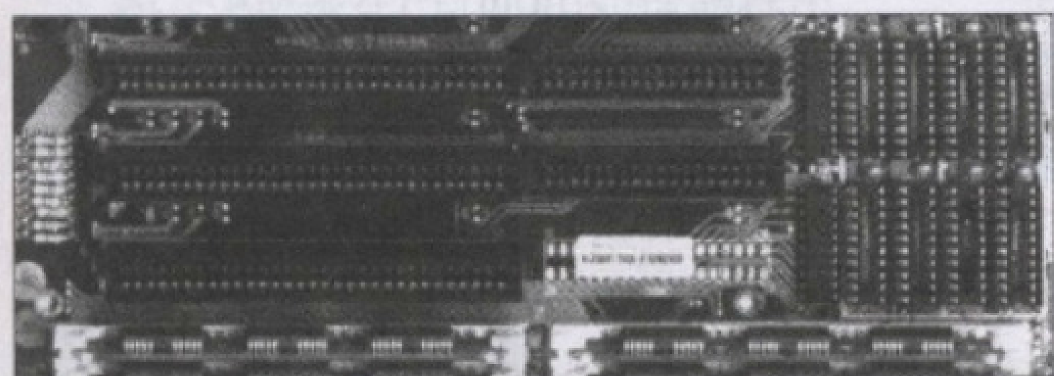
早期PC主板上的DIP内存（主板右边的4列，每列9片，带奇偶检验功能）。

奇偶检验（Parity）

奇偶位芯片可通过存储器控制电路，对系统中（其他8片芯片中）每个字节的完整性作内置的交叉检查。如果检测到一个错误，计算机会提示用户系统出现故障。奇偶校验可准确定位错误来源，有助于问题的解决，改善了系统的可服务性。本来PC机的内存一开始都带有奇偶校验功能，但随着市场竞争越来越激烈，有些厂商为降低价格，增强产品的竞争力，逐渐开始出售没有此功能的内存条。这种做法慢慢成了内存和PC制造商彼此心照不宣的秘密，以至于到了今天，用户都习惯了购买不带奇偶检验功能的内存条。而那些带有Parity功能的内存条则和ECC功能（下文将会详细介绍）一样，被标榜为服务器内存的“专利”。

都取得了显著优势，依靠相对低廉的价格，他们不断攻城掠地。就在该计划即将结束的1979年底，日本的16kB内存占有43%的美国市场份额；1981年，他们向美国市场提供了70%的64kB内存；1984和1985年则控制了256kB内存市场的90%，并把美国公司完全挤出市场。到上世纪80年代中期，日本厂商已占据了全球内存市场的垄断地位，连半导体存储芯片的发明者Intel公司也被迫退出了DRAM市场（闪存市场并未退出）。而到了今天，Micron公司成为目前美国硕果仅存的主要内存（芯片）制造商。

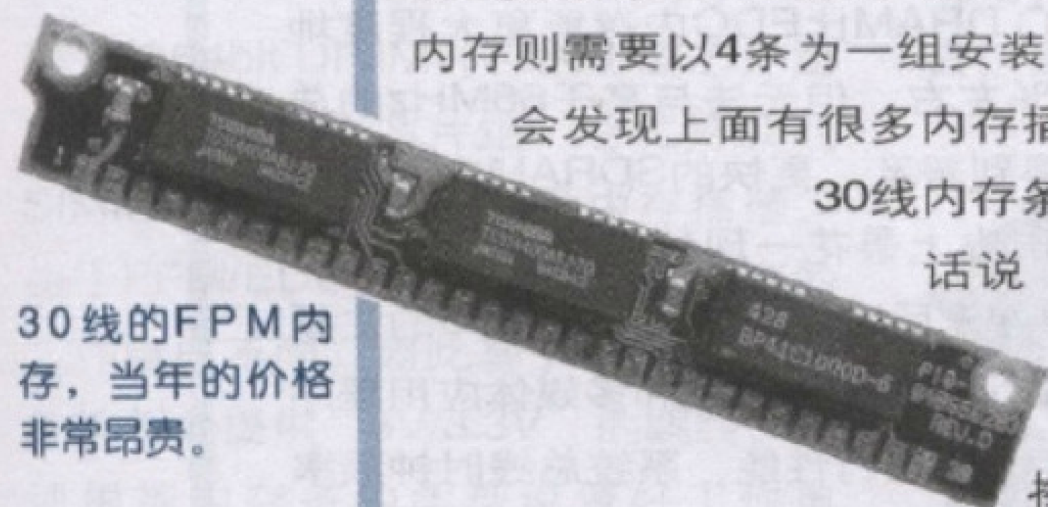
与286一同诞生：30线FPM内存时代



从286时代开始，主板上开始出现内存插槽（图中底部的白色插槽）。

我们现在所熟悉的可插在插槽上的内存条是从80286主板开始的，这个时期出现了改良过的DRAM——FPM DRAM。FPM DRAM（Fast Page Mode DRAM，即快速页面模式的DRAM）把内存芯片内部隔成许多页（Pages），从每页512bit到数kB不等。工作时如果系统中要存取的数据刚好在同一列地址或同一页（Page）内，内存控制器就不必重复送出列地址，而只需指定下一个行地址，因此FPM DRAM的读取速度要比传统的DIP内存快得多。最早的FPM内存为30线（Pin），采用SIMM的内存模块形式。

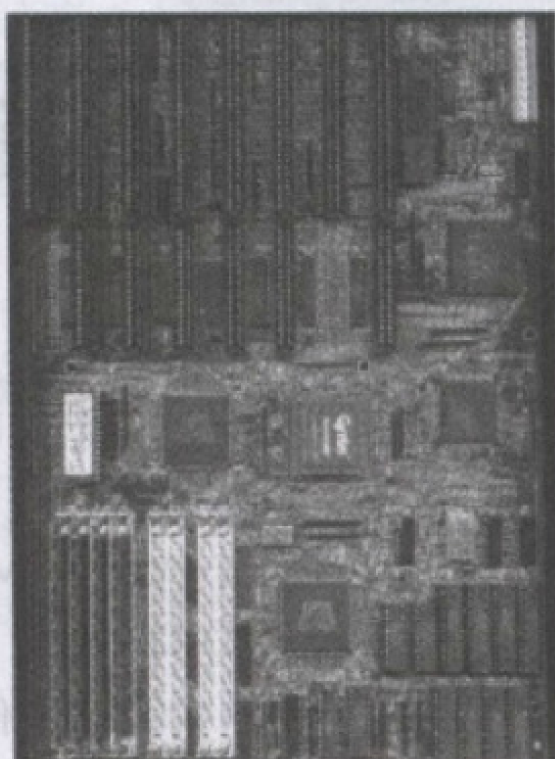
30线的FPM内存有8bit数据位（部分内存另加有1个校验位），而对于8086、80286及80386SX这样的系统，因为数据总线都是16位的，因此必须成对使用，以两条为一组成对安装。当时美国AST公司（联想曾经是AST电脑的总代理）针对中国市场推出了一款Bravo 386-SX电脑，上面就有4个30Pin SIMM内存扩展槽口，必须同时安装2条或4条FPM内存。对于32位数据总线的386DX、486主板，FPM内存则需要以4条为一组安装。大家如果有机会看到早期的主板，就会发现上面有很多内存插槽，就是这个原因。



30线的FPM内存，当年的价格非常昂贵。

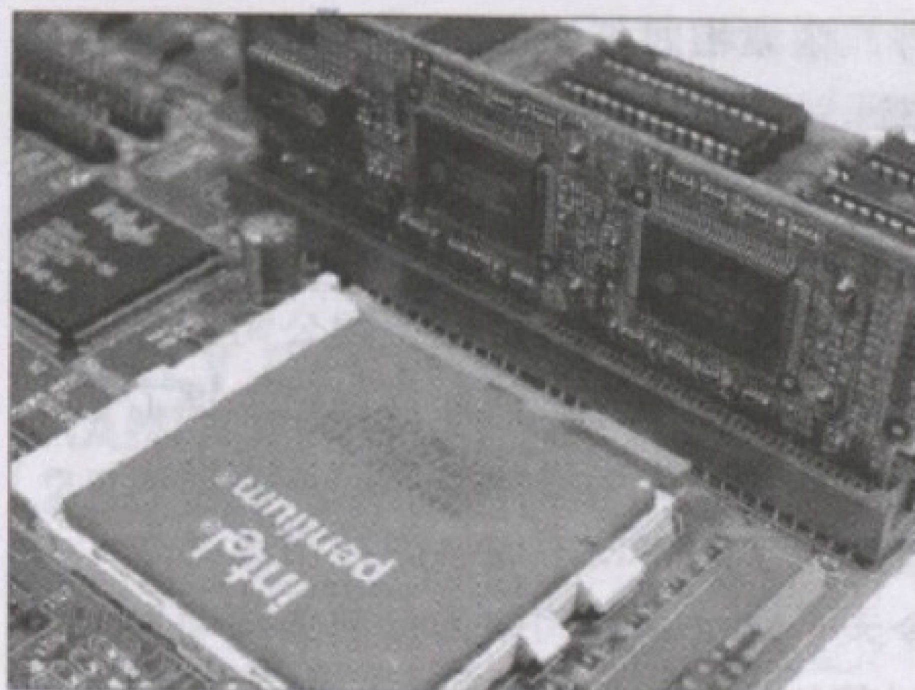
30线内存条的常见容量有256kB、1MB和4MB。俗话说“物以稀为贵”，那时内存条价格特别高，有“两条内存一寸金”的说法，30 Pin的16MB内存条在当时属于稀罕之物，售价高达4000多元。时至今日，PC配件市场上30Pin的SIMM内存早已消失，但很多工控机、通讯设备上仍在使用这种内存。

FPM内存的响应时间通常都在60ns以上，和现在DDR400内存5ns的响应时间相比要慢得多。不过当时这样的速度与CPU相比却绰绰有余，不要说对付8086/8088处理器4.77MHz的总线速度，就是应付较快的80286（总线速度可达12MHz，对应80ns）也足够了。内存速度快于CPU的状况直到80386推出后才发生变化，80386的时钟频率达到20MHz、25MHz甚至33MHz时，FPM内存就不能满足系统要求，开始拖CPU的后腿了。到了现在，高端CPU主频已提升到3.2GHz以上，而主流的DDR400的时钟频率也不过区区200MHz。



386主板上，四条一组的30线FPM内存（左下角）。

为解决内存速度跟不上CPU速度的状况，计算机厂商开始在主板上使用少量的SRAM内存作为缓存（即Cache，在我国台湾省通常译作“快取记忆体”），其运行速度与CPU主频同步，用于保存最近使用过的数据，这样下次调用这些数据时就不用从速度较慢的内存中读取了。Intel推出80486时，CPU内部已内置了8kB缓存，称为“Cache On-Die（片内缓存）”。现在主流



Pentium 133MHz处理器旁边的插槽里，就是主板上配备的256kB二级缓存。

CPU，包括P4和Athlon XP，芯片内部都配备有一级和二级缓存。有的CPU甚至要求在主板上再增加第3级缓存，如1999年AMD推出的K6-Ⅲ处理器，就要求在主板上配置512kB～2MB的第3级缓存，以加快系统整体速度。这一级又一级缓存，如同在CPU主频和内存时钟频率之间巨大的落差上建立的一道道水库，起着加快数据传输的作用。

1987年，容量为1Mbit的内存芯片开始上市。1989年，日本厂商控制了DRAM市场80%的份额，其中最大容量的1Mbit的内存产品市场份额更高达90%。

上世纪80年代后期，在美国内存厂商纷纷撤退、日本厂商春风得意之际，韩国政府启动了该国的"大规模集成电路"项目，即著名的"蓝屋项目"（因当时的韩国总统全斗焕的官邸得名），像当初日本的做法一样，由政府出资，联合国内企业开展大规模开发项目。这个项目重点扶持当时韩国3个最大的工业集团：现代、高士达和三星。"蓝屋项目"对韩国内存厂商后来异军突起起了重要作用。

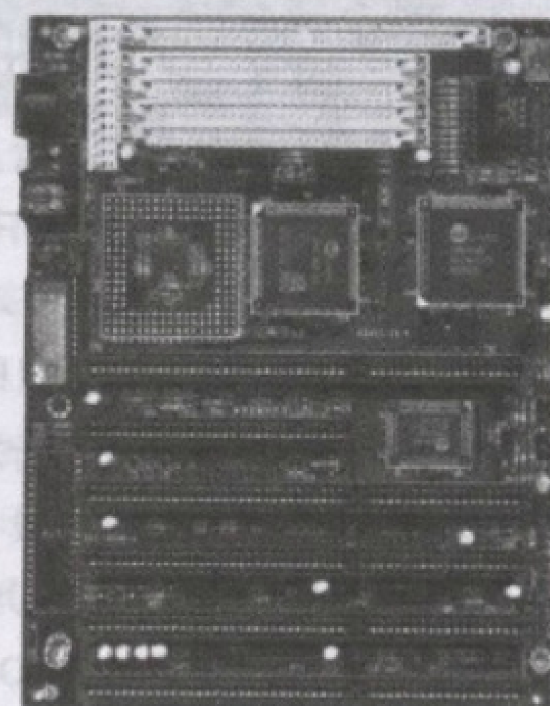
SIMM

SIMM（Single-In Line Memory Module，单边接插内存模块），所谓单列是指内存条虽然两侧都有金手指，但主板SIMM插槽上只有一列引脚。

486后期的产物：72线FPM/EDO内存时代

72线的FPM内存条诞生于486时代后期，采用SIMM插槽，工作电压为5V，带宽为32bit，响应时间在60ns以内。对32位数据总线的486主板，这种内存可单独使用；而对64位内存数据总线的586主板，必须以2条为一组安装。常见的72线内存条容量有4MB、8MB、16MB和32MB。

EDO DRAM（Extended Data Out DRAM，扩展数据输出DRAM）和FPM DRAM的构架及运作方式相同，只是缩短了两个数据传送周期之间等待的时间，使在本周期的数据还未完成时即可进行下一周期的传送，以加快CPU数据的处理。EDO内存的速度可达50ns，比FPM DRAM快15%～30%，而制造成本差不多，这主要是因为EDO内存和72线FPM内存的封装方式、接口及工作电压都相同。



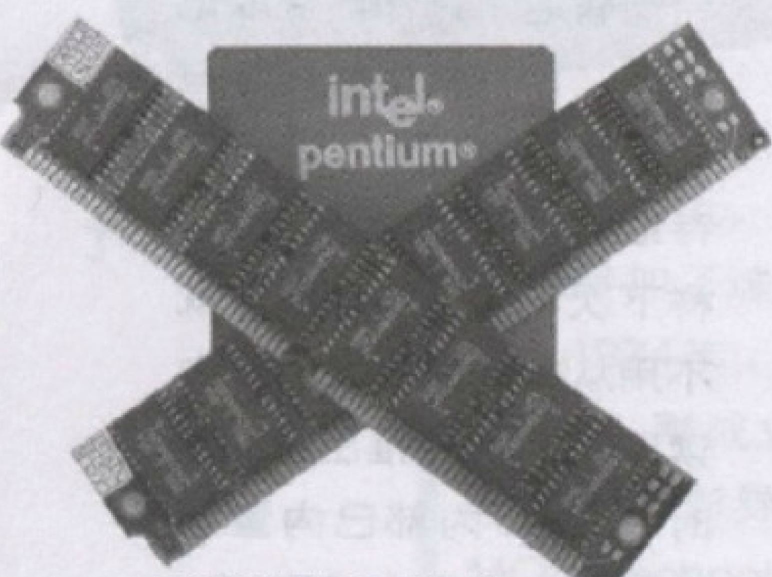
486主板上开始出现72线的SIMM内存槽（图上方最长的白色内存槽）。

BEDO DRAM（Burst EDO DRAM，突发式EDO内存）是EDO内存的改良型产品。它们的不同之处是EDO DRAM一次只能传输一组数据，而BEDO DRAM则采用"突发"方式运作，一次可传输"一批"数据。BEDO DRAM比EDO内存能更大程度地改善内存时钟周期，性能提高40%左右，但无法与高于66MHz的总线相匹配。BEDO DRAM还没有得到普及，更快的SDRAM内存就问世了，这使得前者成为内存家族历史上昙花一现的产品。



72线SIMM FPM内存条。

随着Pentium MMX和PⅡ处理器先后成为市场主流，CPU的主频达到300MHz以上，Windows 95/98/NT 4.0操作系统和多媒体应用程序对内存的要求也越来越高。要优化CPU运行性能，系统总线时钟频率至少要达到66MHz以上。为缓解瓶颈，只能采用新的内存结构，以支持高速总线时钟频率，而不至于给CPU插入指令等待周期。为适应下一代主流CPU的需要，速度可与CPU外频同步的SDRAM开始流行。



72线的EDO内存条，Pentium时代后期最常见的内存。

JEDEC

JEDEC（Joint Electron Device Engineering Council，电子设备工程联合会）是美国EIA（Electronic Industry Association，电子工业协会）下属的一个标准化组织，有大约300家会员，是制订内存标准的国际行业组织。

几代Pentium的伴侣：SDRAM时代

SDRAM（Synchronous DRAM，同步动态内存）是1997年开始流行的内存标准。所谓“同步”是指SDRAM工作频率与CPU外频同步，基本原理是将CPU和RAM通过一个相同的时钟锁在一起，使得内存和CPU能共享一个时钟周期，以相同的速度同步工作，从而解决CPU和内存之间的速度不匹配问题。因此，SDRAM能彻底取消系统总线对内存进行操作时，同步所需的额外等待时间，从而加快数据传输速度。

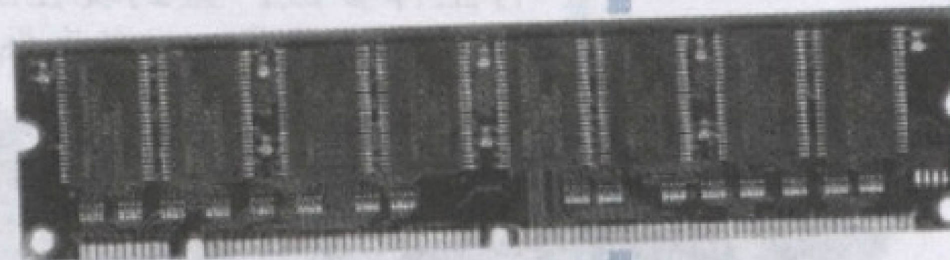
SDRAM是在Pentium处理器推出后出现的新型内存条，工作电压比EDO内存（5V）低，只有3.3V，采用168线的DIMM模块。它的内存插槽比SIMM插槽长一些，可提供64位数据宽度，因此在Pentium以上级别的主板上可单条使用，而不是像72线的FPM/EDO内存那样需要成对使用，这样显然有利于节约主板空间。SDRAM内存主要有3种“正式”规范，这里先来看看前两种。

1.PC66规范

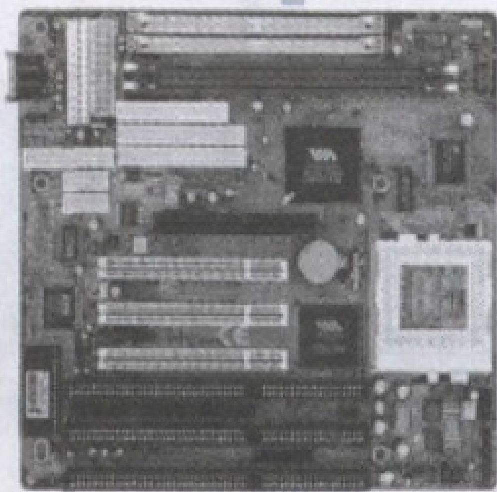
最初市场上的SDRAM均属于Intel PC66规范。Pentium时代较早的芯片组，如Intel 430FX、430HX、SiS5596等并不支持SDRAM内存。最早支持64bit DIMM内存的主流芯片组是Intel的430VX芯片组，它支持72线SIMM和168线DIMM两种内存插槽。由于FPM/EDO内存和SDRAM内存的工作电压不同，因此基于VX芯片组的主板都会提供“5V/3.3V”的跳线，必须根据内存条的类型设置好工作电压。VX芯片组对内存的支持并不完善，很多主板的兼容性和扩展性都存在一些问题。Intel随Pentium MMX一起发布的430TX芯片组对SDRAM提供了更好的支持，TX主板可设计为提供4个72pin+2个（或3个）168pin内存扩展槽。

DIMM

DIMM（Dual In-Line Memory Models，双列接插内存模块）：所谓双列是指内存条与主板插槽的接口有两列引脚，内存条两侧的金手指分别对应一列引脚。


32MB的PC66 SDRAM内存，在早期的PⅡ电脑中很常见。

当时正是FPM/EDO内存与SDRAM内存并存的时期，许多用户都面临着内存混插的情况。如果混合使用，不但要考虑它们之间的速度差别，还要考虑到电压问题。一些主板允许内存混插，如技嘉的GA-5TX3。而从440LX芯片组开始，Intel公司干脆取消了对72线SIMM内存的支持，只支持SDRAM内存，大大简化了主板厂商的内存子系统设计难度。

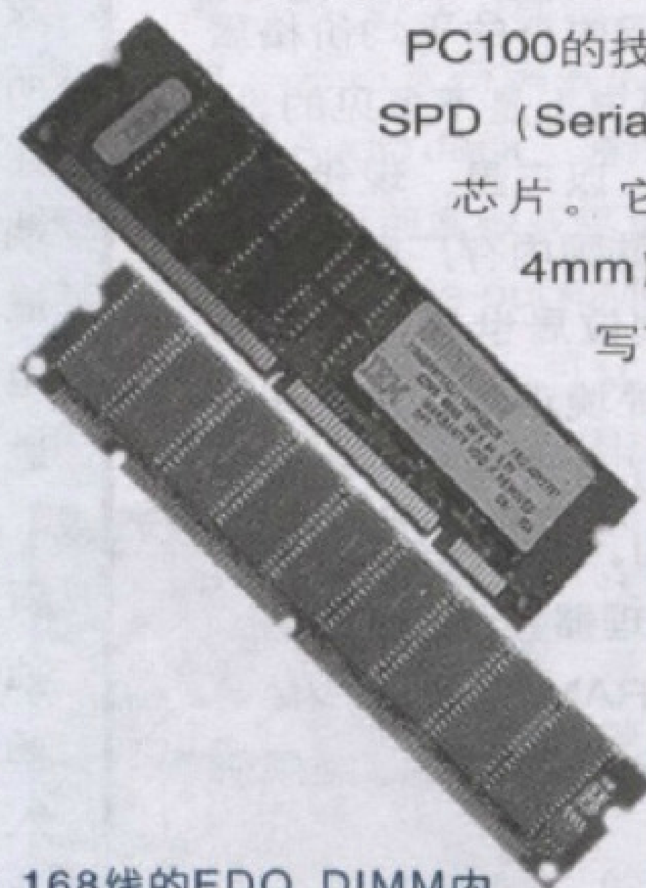

基于VIA MVP3芯片组的主板，提供SIMM和DIMM两种内存槽（正上方的白色和黑色插槽），在这之后SIMM槽就从台式PC中基本消失了。

值得一提的是，在从EDO到SDRAM内存的过渡过程中，曾出现过168线（DIMM）的EDO内存，被称为“EDO DIMM”。这种内存在当时的苹果电脑上比较常见，PC中则比较少见。个别品牌PC机，如IBM 300PL系列的某些机型就采用了这种内存。它的工作电压仍然是5V，不过金手指的缺口位置和SDRAM内存不同，可防止误插到普通DIMM插槽上；但如果不注意观察插槽内部的结构，是很难和SDRAM内存区分开来的。此外，还有一种工作电压为3.3V的EDO DIMM内存，在PC中就更少见了。

2.PC100规范

1998年，随着PⅡ处理器的外频从66MHz提升到100MHz，为配合Slot 1接口和440BX芯片组，使整个系统在100MHz总线速度下稳定而有效地工作，Inte推出了严格的PC100规范，并得到多数内存厂商的支持。该规范长达70页，定义了严格的技术要求和兼容性规范，同时也对主板的设计制造作了具体规定。就主要的指标而言，要满足PC100规范，内存除时钟频率要达到100MHz外，存取时间不得大于10ns，CL必须为2。

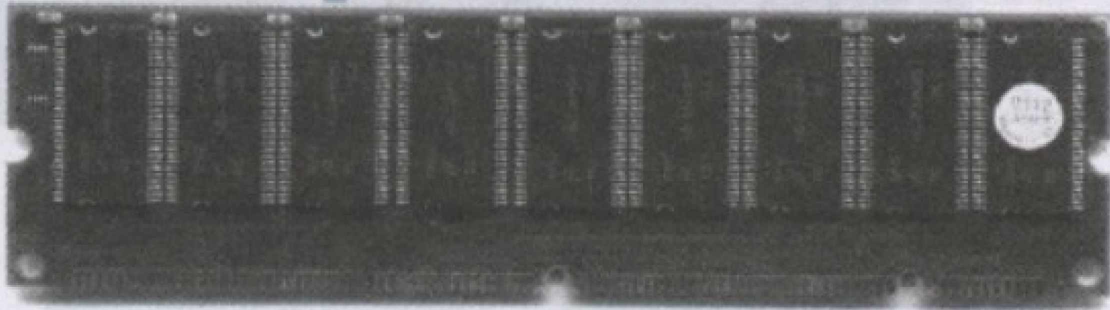
PC100的技术规范中还出现了一个新的概念——SPD（Serial Presence Detect，串行实时侦测）芯片。它是一个8针SOIC封装（3mm×4mm）、256个字节的EEPROM（电可擦写可编程只读存储器）芯片，一般位于


168线的EDO DIMM内存，在PC机中比较少见。

CL

CL（CAS Latency，CAS延迟时间）指的是CAS（Column Address Strobe，列地址控制器）的延迟时间，又被称为“CAS潜伏期”，即从发出读取指令到得到数据所需要的时钟周期数，是相同工作频率下衡量内存速度的一个重要指标。这个数值通常越小越好。

内存条正面的右侧，里面记录了诸如内存的速度、容量、电压与行、列地址带宽等参数信息。开机时，主板BIOS将自动读取SPD中记录的信息，以便选择合适的内存工作参数。直到现在的DDR400内存，SPD芯片都是内存条上不可缺少的东西，也是BIOS里设置内存参数时“By SPD”或“Auto”的硬件依据。



带ECC功能的PC100 SDRAM内存，正中间多了一块ECC校验芯片。

ECC（Error Checking and Correcting，错误检查和纠正）也是PC100内存中普遍提到的一种技术。它和奇偶校验（Parity）类似，高明之处在于在那些Parity只能检测到错误的地方，ECC可纠正绝大多数错误。ECC内存使用额外的检验位存储数据的加密代码，当重新调用存储的数据时，通过比较ECC代码进行判断：如果不相同，就会被解码以确定数据中的哪一位出错，然后释放出正确数据。当初Intel 440LX芯片组就支持ECC功能，如今这一功能也和Parity检验一样在台式机中消失了。

Parity检验和ECC检验与数据总线宽度的对应关系

CPU	数据总线宽度（位）	Parity检验位数	ECC检验位数
8088	8	1	5
8086、80286、386SX	16	2	6
386DX、486	32	4	7
Pentium以上	64	8	8

除Intel拥有专利的Slot 1平台支持PC100外，AMD、VIA等公司还把Socket 7接口和100MHz外频结合起来，推出了“Super 7”架构，同样支持PC100规格。1998年下半年，PC100开始成为内存市场的主流，32MB的PC100内存是当时的标准配置，时价约400元；而到1999年，标准配置翻了一番，达到了64MB。1999年年中和2000年上半年，内存价格几起几落，64MB的PC100内存从最低时的300多元，几经起伏涨到了最高时的1200元，以至于2000年中期每MB内存的平均价格居然比1998年还高，这在PC配件的历史上是不多见的。

与此同时，上世纪90年代后期，以三星、现代（后来收购了LG的内存部门）为代表的韩国内存厂商异军突起，它们在DRAM市场的份额分别位居世界第一和第三；而原本春风得意的日本厂商则处境艰难，东芝无奈放弃了DRAM业务；NEC与日立为了共度难关，把双方的内存业务合并，成立了Elpida公司。

1999年，Intel公司推出了PⅢ处理器和i820芯片组，并选择了被视为“明日之星”的RDRAM内存；而VIA等厂商却主张在PC100的基础上推出PC133内存。结果怎样呢？

（未完待续）

（上接61页）

环境音效、波形发生器等。在中高档的主板领域，VIA Envy24 PT可搭配VT1616等Codec芯片；它也可作为独立声卡的主芯片，提供8声道音效输出。



Envy24 PT芯片

VIA自己的一些基于新芯片组的工程板上采用了该芯片，目前已知青云将在PXE865 Pro主板上采用该芯片，承启也将在9CJS Zenith主板上使用它。

展望未来的整合音效

越来越多的厂商和用户开始重视板载音效，目前甚至有一些板载声卡开始支持7.1声道。从去年创新推出7.1声道的Audigy 2 ZS，到现在RealTek、VIA等相继推出8声道Codec，不难看出7.1声道来势汹汹。就目前来说，如果没有特别因素，大家在选择整合声卡时应多考虑6声道及以上的产品。

对于绝大多数用户而言，还有必要选择独立声卡吗？笔者认为，如果你不是一个“金耳朵”（那么建议你选择专业的独立音响产品），如果你不是对电脑音效有异乎寻常的追求，目前新一代的整合音效芯片已能完全满足你在电脑多媒体音频方面的需求。相对于专业的音响系统来说，电脑音频的发展更注重多媒体表现，而非Hi-Fi；目前市场上也有一些千元级别的高档独立声卡，它们同Hi-Fi的距离与整合音效一样遥远，其价格和几乎免费的整合音效相比却近乎天价。就目前整个声卡市场而言，除创新、Terratec的中高端声卡还能在独立声卡领域上占据一隅之地外，中低端市场早已成为整合声卡的天下。随着6声道整合音效全面成为主流，8声道整合音效也会崭露头角，传统的独立声卡市场将被进一步压缩。

另一方面，在nForce3上我们暂时未能看到整合APU的设计，NVIDIA可能将推出单独的音效芯片，进军整合音频和独立声卡市场，就像现在的VIA Envy24那样。未来将加入这个阵营的，还将有前不久Intel在IDF2003上宣布的其下一代音频架构“Azalia”。因此一些传统声卡厂家应当对此有足够认识，否则未来将很难控制这个市场。

此时无声胜有声

走进整合音效芯片的世界

■四川 老莱

提到整合声卡，很多人就会联想到音质差、CPU占用率高等。但随着大量性能不错的6/8声道整合音效芯片的推出，加上整合音效芯片驱动和软件的不断完善，整合声卡的音质有了很大飞跃，开始受到越来越多的主板厂商与消费者的重视，成为主板的主要卖点之一。本文将为大家全面介绍目前主流的整合音效芯片。

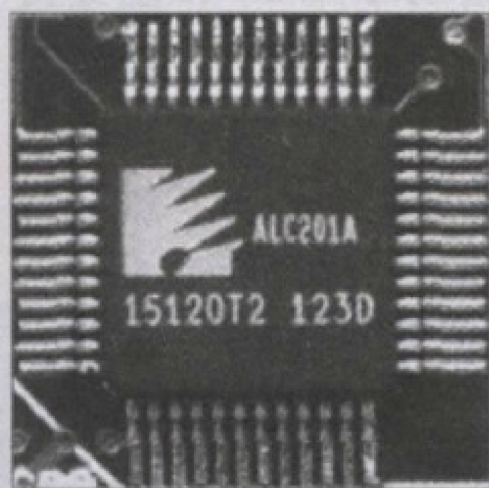
让用户“又恨又爱”的整合软声卡

很多主板集成的声卡都是软声卡（音效芯片），音效芯片只含有音频编码器，数字控制器则集成在主板的南桥芯片中，简化了硬件电路，成本很低。由于软声卡仅有一块用于转换数字和模拟音频信号的Audio Codec（数字信号编/解码器）芯片，对声音的处理等工作都是由CPU来完成，因此对CPU的占有率也相应较高。但随着CPU性能越来越强大和软声卡的技术进步，这类产品对CPU的依赖也逐步减小，音质也逐步提高，能满足大多数场合的需求。

1.Realtek的音效芯片

瑞昱（Realtek）不仅在网络芯片领域有所建树，也是主要的整合音效厂商，其产品有早期的二声道产品ALC10X（ALC100/P、ALC101）、ALC20X（ALC200、201、201A、202、202A等）系列，目前主流的6声道产品ALC650、655、658等，以及最新8声道的ALC850芯片。

ALC 201A——它是双声道产品，完全兼容AC'97 2.2规范，支持16位立体声全双工采样，3D立体声增强，多解码器扩展等，信噪比可达到95分贝；缺点是音量输出较小。它主要被早期的或注重价格的低端、整合主板所采用，如磐正（EPoX）EP-4BDA2+、华硕P4S333-M、技嘉8IEMLP-LE、微星MS-6533等。

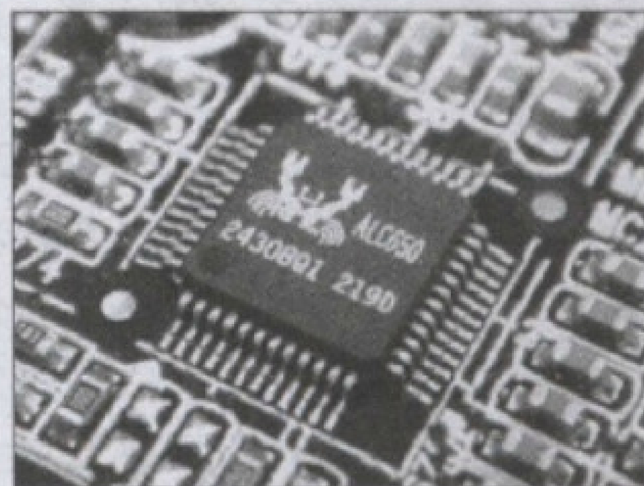


ALC201A芯片

ALC 650——ALC 650/E是目前功能最丰富、音质较好的整合6声道解码芯片之一，具有良好的DAC信噪比和Mixer信噪比。ALC650/E外接24.576MHz标准晶振，精度极高，频率偏差仅为30ppm（百万分之三十）。它支持6声道（5.1）输出，被目前很多主流主板采用，如技嘉8PE667 Ultra、升技BE7-G、昂达P4PE、联想PlatiniX 2E/333等。

> **什么是AC'97**
>
> AC'97（Audio Codec'97）是一种叫作“音频数字信号编/解码器”的规范，由Intel、Analog Device、创新、国家半导体（NS）和雅马哈这5家厂商于1996年共同制订。AC'97最大的特点就是将声卡分为数字信号控制器和音频编码两部分，为降低电磁干扰的影响，将ADC（模拟/数字转换器）和DAC（数字/模拟转换器）独立开来，支持PCI、USB和IEEE 1394接口。在这之后推出的声卡大都符合这一规范，比如大家熟悉的SB live!系列声卡，因此AC'97声卡并不等于软声卡。
>
> AC'97 1.X版支持固定的48kHz采样输出；AC'97 2.1扩展了部分音频特征，开始支持多种采样率输出及多声道输出；AC'97 2.2完善和扩展了部分音频特征，开始支持S/PDIF输出。平时说的主板集成软声卡一般是指AC'97 Codec芯片，它一般是一颗7mm×7mm、48脚LQFP封装的方形芯片。

ALC 655——ALC 655具备6声道输出能力，兼容AC'97 2.3规范，包含许多新的技术特性。它还支持瑞昱的独家技术UAJ（Universal Audio Jack，通用音频接口），该技术能让机箱前面板或笔记本电脑音频接口的两个插孔（Line-out和Mic-in/line-in）都具备输入/输出功能，可让使用者随意插用，消除可能错误插接的困扰。该芯片被精英848P-A、斯巴达克NF2PA-Ultra等新一代主板广为采用，技嘉更是在其i865/875、KT600系列芯片组的主板中大量采用了该芯片。



ALC650芯片



ALC655芯片

ALC 850——它是世界上首款8声道（7.1）的整合AC'97 Codec芯片，能实现比ALC650和ALC655更多的功能。它符合最新的AC'97 2.3标准，支持接口侦测（环绕、中置/低音、前置、后

置环绕）、S/PDIF输入/输出及抗噪功能，同时也带有UAJ技术。ALC 850已经量产，相信很快就能在一些最新的主板上看到它。

驱动程序——声卡的灵魂

一款好的新驱动不仅能修正前面产品的Bug，提高与各种层出不穷的新产品的兼容性，还能在一定程度上提高产品性能，所以有实力的厂家的驱动更新都很频繁。比如Realtek就经常推出为其ALC系列AC'97 Codec量身定做的新驱动和应用程序，通过更新驱动，可提供更高的信噪比、更多的环境音效、更好的MIDI回放效果、更多的个性化设置选项，并能消除一些Bug。如果你觉得你的集成软声卡效果不佳，不妨试着更新一下驱动程序。

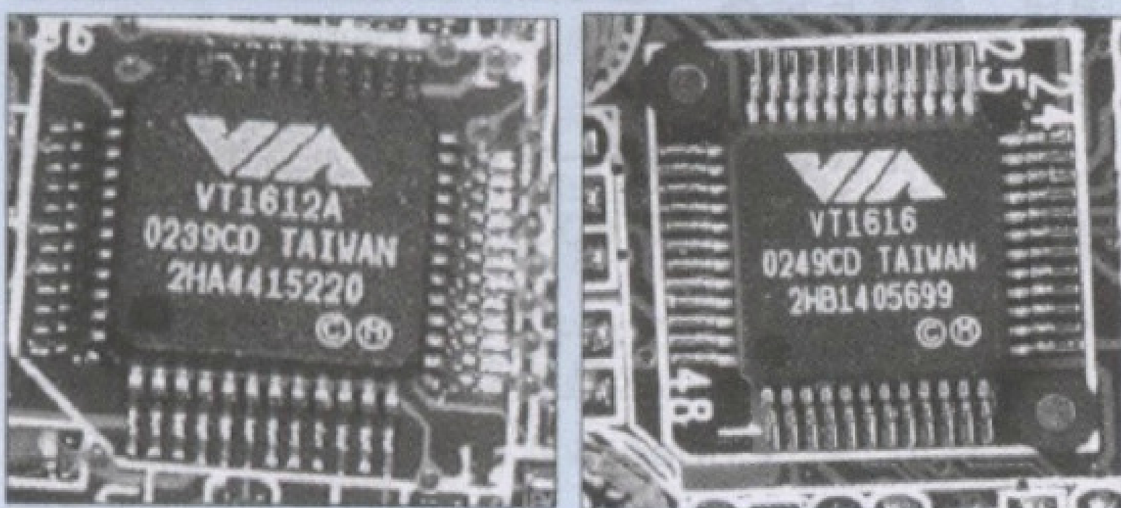
2.VIA的音效芯片

在2000年成功并购美国的IC Ensemble（一家在音效芯片方面颇有实力的厂商）之后，VIA近年来已发展出完整的音效芯片解决方案，它的VT1611、VT1612等Codec芯片也被大家渐渐熟悉。

VT1612A——它是一款符合AC'97 2.2标准的18位全双工双声道声音芯片，支持3D立体声扩展功能，借此模拟出环绕效果；它能提供立体声输出和4个立体声、两个单声道的线性输入，具备1Hz的动态采样，且是低耗电设计。它目前主要被用在一些VIA芯片组的低价主板上，如精英K7VTA3、华擎K7VM2、顶星H-KT400AL等。

VT1616——在VT8235/VT8237等较新的南桥芯片上，VIA同时集成了硬件和软件方案“Vinyl Audio”来提升音频性能，其中包含的VT1616是在VT1612A的基础上改进的一款6声道声效芯片。VT1616允许6通道精度为18bit的信号输出，支持5.1声道，它具有硬件音频混合功能，使CPU从混合音频的繁重劳动中解脱出来。

VT1616支持采样率转换，所有通道都能以1Hz的间隔进行处理，也就是说它不单纯为AC'97的48kHz采样率而设计，内建的采样率转换功能虽比不上独立的采样率转换芯片，但已比一般的Codec好很多。有了采样率转换可减少Jitter（一种会影响音质的频率抖动），提高音质。此外，为得到更纯净的信号，VIA始终坚持把耳机放大器与解码器分离的设计，因为放大器部分能产生热量和噪声。在主板集成解码器芯片的情况下，VIA声称VT1616的信噪比能达到90dB。采用VT1616的有2003年下半年推出的VIA VT8235/8237南桥芯片的主板，如升技KV7、硕泰克SL-86SPV2-RL等。



VT1612A和VT1616 Codec芯片

Vinyl Audio技术

Vinyl Audio技术的一大特点是其全新的驱动程序采用了由Sensaura授权的技术，为基于VT1616芯片的音频系统提供了完善的音频特性，包括对主流API（DirectSound3D、EAX 1.0/2.0、A3D 1.0及I3DL2）的兼容。当然，Sensaura的软件算法需要一些CPU资源来进行。VIA新推出的Combo音效驱动程序就包含了对Sensaura技术的支持。

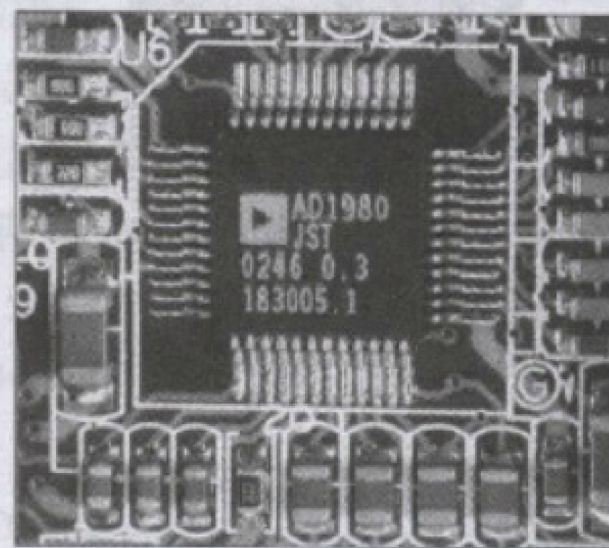
VT1617——这款芯片的信噪比达到100dB，支持2.3版的AC'97标准、8声道输出、20bit/96kHz的采样，并内置高品质耳机放大器。这款产品将用在独立声卡和整合音效芯片市场，并配合VIA的Stylus驱动程序和用户界面，其中包含Sensaura的3D音效技术。

3.Analog Devices的音效芯片

Analog Devices公司目前在模拟、数字信号处理用的IC方面居领先地位，它也是AC'97标准的制订者之一。音频发烧友们对Analog Device推出的SoundMAX技术一定也不陌生，其代表产品有AD1812、AD1815/1816、AD188X、AD1980等。

AD1885/1985——AD1885可算两年前最好的Codec芯片之一，提供了双声道输出和1024复音的MIDI合成，信噪比最高为94dB，支持5.1 Dolby Digital、EAX、A3D等标准；软件方面它采用了Sensaura 3D的定位音效技术，可通过3颗芯片协同工作获得6声道输出。此外AD188X系列Codec还支持SoundMAX技术，可获得有限的环境音效。AD1985是AD1885的升级版，增加了5.1声道输出能力，是目前较为出色的Codec之一。华硕等厂商是AD系列音效芯片的主要采用者，华硕的P4C800、P4P800、P4P800-VM、P4P8X等几乎所有主流型号主板都采用了AD1985。

AD1980——AD1980是在AD1981B（双声道，具备20位的音频采样，支持SoundMAX 3.0，主要被Intel原装主板采用）上增加了对6声道模拟输出的支持，兼容AC'97 2.2标准，支持全双工，拥有16位录制和20位回放能力。此外，它还支持S/PDIF输入/输出。AD1980的CPU占用率相对较低，搭配SoundMAX软件使用，效果很不错。这款芯片常被华硕用在其非Intel芯片组的主板上，如华硕P4S800、P4SDX、A7V600、SK8N等，应用该芯片的其他品牌产品还有大众VL11-11等。



AD1980芯片

声卡的倍增器SoundMAX

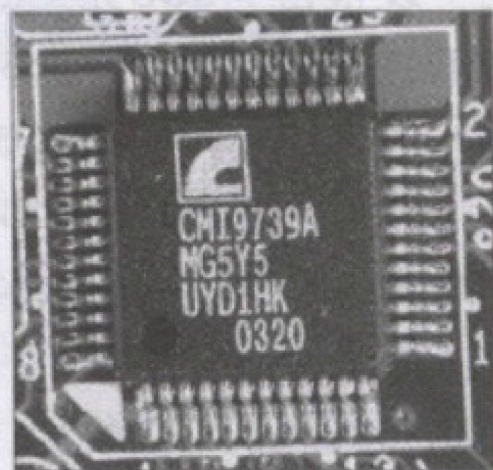
SoundMAX技术是由Analog Device公司推出的，通过安装SoundMAX驱动，可让相关AC'97声卡获得不错的3D音效和MIDI合成效果。SoundMAX 3.0采用Sensaura的3D音效算法，MIDI软波表则采用了与雅马哈XG兼容的Sondius-XG。新的SoundMAX 4 XL则增加了AudioESP功能，能在错误连接音频设备时提醒用户，指导用户将音箱、麦克风和其他音频设备连接到正确的插口。

4.C-Media的音效芯片

骅讯电子（C-Media）除了有名的CMI8338/8738声卡芯片外，近年来也顺应潮流推出了整合软音效芯片。

CMI9738——兼容AC'97 2.2版，符合微软的PC'99规格，支持4声道输出；内建耳机扩大器，音源输入（Line-in）可与后声道输出（Rear-out）共享同一个接头。驱动程序能提供多声道EAX、3D音效，支持卡拉OK、麦克风回音特效等功能。CMI9738的价格与很多两声道AC'97非常接近，但功能更完备。采用该芯片的主板主要有三帝PS51ML、精英L4IBAE等。

CMI9739——兼容AC'97 2.2规范，支持S/PDIF输出及主流的EAX/A3D/DirectSound3D音频规范，可通过驱动程序获得6声道音效。这款芯片被一些主流主板采用，如华硕P4S8X-X、映泰P4TGT、捷波J-865GDA、精英L4IPEA2等。



CMI9739A Codec

此外，SiS（矽统）推出的音效芯片主要被应用在采用SiS自家芯片组的低价位主板上，主要有SiS7012（不带功放，所以显得声音很小，在SiS540、63X系列、64X系列、65X系列、SiS73X、74X系列等芯片组中都有应用）、SiS7018（可支持基本的A3D，性能一般）等几款。ALi（扬智）也有一款M5451音效芯片，主要被使用ALi M1535系列南桥的主板采用。

高档主板的象征？集成硬声卡

集成硬声卡具有完整的数字控制和音频Codec芯片，能独立进行声音处理并输出模拟声音信号，对CPU的占用率较低。其缺点在于相对于独立声卡，早期的集成硬声卡信噪比普遍较低，而成本也比软声卡高一些。目前主板集成的硬声卡主要有CMI8738、创新CT5880等产品。

CMI8738

CMI8738是一块廉价的高集成度声卡芯片，整合了Codec，某些版本甚至还带有软Modem功能。它可通过软件支持AC-3解码和5.1声道输出，并支持S/PDIF，可通过子卡提供光纤输入/输出；它还支持A3D 1.0和DS3D，并能通过软件模拟EAX。由于功能比较完备，CMI8738系列芯片早期常被用于低端4/6声道独立声卡。CMI8738的波表合成器效果较差，需通过安装软波表来弥补这一缺陷。CMI8738是目前应用最广的整合硬声卡，在很多主流主板上都能看见它的身影，如微星845PE Max2、承启9EJS2、华硕P4S533等。



支持6声道的CMI8738/6CH-LX音效芯片

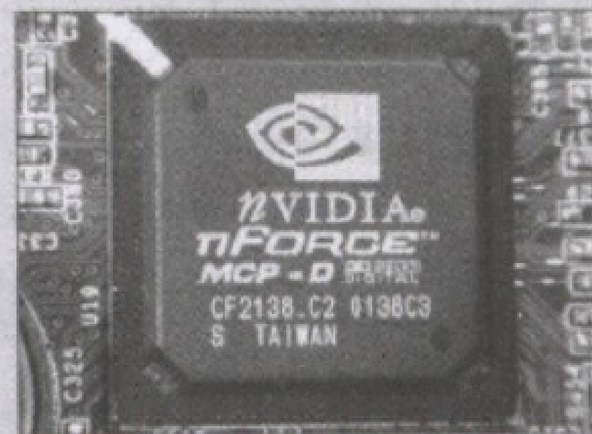
CMI8738系列芯片对比表

芯片型号	Modem	SPDIF	声道
CMI8738/PCI-6CH	支持	支持	5.1
CMI8738/PCI-6CH-MX	不支持	支持	5.1
CMI8738/PCI-6CH-LX	不支持	不支持	5.1
CMI8738/PCI	支持	支持	4.1
CMI8738/PCI-SX	不支持	不支持	4.1

nForce APU

AMD平台的nForce系列芯片组中，有一款功能非常强大的MCP-T南桥芯片，其中整合了APU（Audio Processing Unit，音效处理器）芯片。将APU进行归类比较困难，我们在此姑且将其归入整合“硬”声卡。APU中整合了一个真正的DSP处理器，完全支持DirectSound 3D、256个通道硬件处理的2D音频流或64个通道的硬件3D音频，从理论规格上说并不逊色于SB live!声卡采用的EMU10K1芯片，因此CPU占用率非常低。

APU可支持2/4/6声道输出，早期的MCP-D南桥集成的APU甚至支持杜比AC-3编码，并能通过S/PDIF输出到家庭影院系统，这是目前整合音效芯片中唯一具有这种功能的。不过APU只是AC'97规范中的数字控制器，需要Codec配合，与它搭配的主要有ALC 650等芯片。



音效功能极为强大的MCP-D南桥

Envy24 PT

VIA的Envy24 PT是一款高性能的8声道音效芯片，具备24bit/96kHz的采样能力，符合Dolby Digital EX与DTS ES等最新的DVD音效标准。为连接MIDI键盘和其他专用音乐设备，Envy 24 HT还设立了独立的MIDI通道和23针的GPIO接口。Envy 24 HT支持5对输出端口和两对输入端口，支持专业级别的I2S转换，其配套的应用程序中包含多通道音频播放、家庭影院和

（下转58页）

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

本月市场动态

虽然2003年传统配件市场的发展放缓，数码产品受关注度越来越高，但从整体来看，关注DIY市场的人群并没有缩减。进入2004年后，配件市场价格有所调整，不过各种产品的变化有些差异，下面让我们分别看一下有关情况。

CPU市场

1月份Intel和AMD主流CPU的价格并没有太多调整，只是AMD高端CPU及Intel个别型号的CPU价格调整较大。Intel方面调整最大的是盒装P4 2.4C，本月降幅达到90元，目前报价为1340元。随着Intel整体价格的下调，800MHz FSB CPU方面P4 2.6C取代了2.4C的地位，这也是P4 2.4C降价的主要原因。盒装P4 2.6C价格调整不大，降了20元，现报价为1430元。赛扬的价格没有太多调整，不过最高主频的已是赛扬4 2.6GHz，目前价格为640元。

AMD方面的变化更多一些。高端方面，盒装Athlon 64 3200+下跌了350元，目前已降到3600元，盒装Athlon XP 2800+也有30元的小降，目前为1320元。AMD主流CPU调整并不多，不过神州数码代理的3年质保AMD CPU大量上市，由于它和散装的产品价格差距并不大，使得广大的AMD Fans有了更加理想的选择。低端方面，毒龙1.8GHz上市，400元的价格比较适中，使得AMD在和赛扬的对抗中增加了一件利器。

内存市场

本月内存价格一波三折，从整体价格走势分析，主要原因是元旦和春节期间，国际市场DRAM需求变化造成价格波动，以及市场中的经销商不愿进货，造成缺货。不过从整体看内存价格还是有所下调。

现代DDR266 256MB的价格从前一个月的260元曾一度下探到235元的低价，目前则保持在255元上下。Kingmax方面，DDR400 256MB下跌了5元，现报价为290元，DDR400 512MB跌25元，报价为565元。Kingston方面，DDR333 256MB跌了15元，现报价为300元，DDR400 256MB也降15元，现报价为315元。

最近宇瞻的“金牌内存”上市，其中DDR333均为CL2规格，这在市场中还非常罕见，价格方面也比较诱人，DDR333 256MB的价格为290元，在品牌内存中颇有竞争力。另外，宇瞻CL2.5的DDR400 256MB价格为300元，对于想组建双通道的用户来说，还是值得选择的。



宇瞻的“金牌内存”

由于整个市场基本已进入放假状态，所以内存的再度调整还得再过一段时间，请大家关注以后的相关报道。

硬盘市场

1月份硬盘价格也受到了春节的影响，个别产品出现小幅涨价，但大容量硬盘的大幅降价还是值得关注。希捷硬盘方面，酷鱼7200.7 80GB降10元，现价为550元，串行ATA酷鱼7200.7 160GB降10元，现价为1015元。西部数据方面WD1600BB降65元，报价为915元，WD1200JB降15元，报价为815元。

主板市场

Intel平台：大家已把注意力集中在865PE主板上，虽然其价格普遍在650～800元左右，但良好的性能还是受到较多人的认可。随着青云875P主板的价格定到800元左右，在资金较为充裕时大家已开始选择性能更高的875P主板。日后其他品牌的875P主板也会继续加入到800元的价位，875P有望逐步取代865PE的位置，成为新的焦点。大量VIA PT800/880芯片组主板的上市，也给P4主板市场增添了活力。

AMD平台：KT600降到了499元是本月最大的新闻，这意味着KT芯片组的价格已很平易近人。499元也仅仅是个开始，还是有很多厂家有能力将价格做得更低。nForce2主板的价格保持稳定，没有大的波动。

显卡市场

NVIDIA：GeForceFX 5700及FX 5700 Ultra大规模上市，FX 5700已基本稳定在999元，成为一款性价比出色的显卡，而FX 5700 Ultra多在1499元。NVIDIA还是把精力放在了FX系列，GeForce4 MX系列即将被淘汰。

ATI：RADEON 9600系列开始出现价格下调，个别品牌128MB的R9200 SE也卖到了399元，ATI在高中低端全新出击，正逐步扩大自己的市场份额。

数码 数码市场

森海塞尔MX500很多朋友应该很熟悉了，该耳塞作为森海塞尔向多媒体娱乐、随身听领域进军的产品之一，主要定位中端耳塞市场，具有体积小、重量轻、容易被设备推动等特点。它采用1米的高品质OFC无氧铜线，并带简单的音量调节功能。为了携带方便，MX500还采用了开放式动圈设计，工艺精美、品质出众，目前的价格也很合理。

近来森海塞尔推出了新版MX500，型号为MX500RC，它与老版相比主要有两个差别：一，MX500RC的耳机线采用长短线设计，即随身听耳塞通行的右长左短设计，而老版MX500的耳机线长短相同；二，新版耳机的插头改为直立式。目前森海塞尔新版MX500RC和老版MX500在市场上同时有售，新版售价在165元左右，老版MX500在145元左右，大家可根据自己的需求选择。

本月市场热点

主板

青云通过双敏的渠道开始在市场出货，其829元的875P主板很吸引人。但875P主板毕竟是800多元，相对来说还是看的人多买的人少。而499元的KT600就不一样了，承启的7VJL6就卖到如此便宜，所以在市场上出货量很大。如果说Intel P4+875P是高端选择，那么AMD Athlon XP+KT600就是最经济、最具性价比的选择。

显卡

NVIDIA：本月的热点应属999元的七彩虹FX 5700，很多媒体给出的评价是新的Ti4200，可见其性价比很高。再有就是耕升的FX 5700 Ultra，1299元的价格也不错，但在市场中不很好找。丽台的FX 5900 XT（核心/显存频率为390/700MHz）算是高端中较超值的一款，目前价格为1888元。在低端方面，万丽的MX440-8X已卖到了357元，FX 5200卖到了445元，都是不错的选择。

ATI：最吸引人的应该是RADEON 9600 SE的上市，其显存虽然只有64位，但支持的特效不少。华硕的R9600 SE是最先在市场上出现的，目前价格为1080元。市场上还出现了镭电侠的256MB R9600 Pro LE，价格只有830元。低端方面，还是万丽的R9200 SE 128MB创造了新低399元，其64MB的R9200 SE卖到了368元；在400元以下支持DX8的显卡中，这两款都是不错的选择。

显示器

最受大家关注的还是液晶，用户都希望价格能早一天降下来，可本月三星液晶价格普遍上涨300元左右。但也不是所有LCD都在涨价，SONY的4款LCD价格有很大下调，SDM-HS73-W（17英寸）的价格下调近千元；另外，特丽珑管的SONY CRT显示器G220也将价格下调了300元。

数码

随着数码市场新品的不断涌现和降价，消费者对数码市场的关注更多了，数码相机和MP3播放器是其中受关注度最高的产品。

数码相机方面降价和新品推出的消息非常多。SONY最新的旗舰DC——F828已在市场中出现，其目前9300元的价格要比人们预计的高出不少。不过据悉F828行货上市的价格只要8500元，青睐这款产品的用户还是再等待一段时间。SONY的一款时尚数码相机——U40也已经上市了，200万像素、定焦镜头，目前价格为2050元。SONY 500万像素的DC——P92跌破了3000元大关，现报价为2980元；而另一款510万像素的SONY T1也在本月上市，2.5英寸的超大液晶屏成为它的最大卖点，其目前的价格高达4880元。


SONY旗舰数码相机F828

美能达的旗舰数码相机A1本月降幅达到了650元，目前价格为7300元。三洋一款外观设计另类的数码相机C1在市场中出现了，它采用1/2.7英寸、300万像素的原色CCD，不过类似DV的外观及高达5350元的价格是否能被消费者接受仍是未知数。佳能的数码相机也出现了降价，其中G5的价格已降到了4950元。三星DC U-CA3在本月上市，它拥有330万像素CCD、3倍光学变焦和时尚外观，七色炫光的设计对年轻人来说有一定诱惑力，其目前的价格为2650元。



美能达的旗舰数码相机A1

国产品牌的数码相机也有不小动作，联想的多款新品上市吸引了很多人的关注，其中500万像素的V50售价为2950元，而400万像素的V48和V45目前的售价分别为2000元和1950元。


外观另类的三洋C1数码相机

MP3播放器方面本月也有新品出现。DATUM（丹丁）推出MH-928和

DX-2两款MP3播放器，容量均为128MB，外观截然不同，目前售价分别为1220元和1160元。夏新的新款MP3 μ-007也在本月上市，容量为128MB，其超薄设计颇为诱人，报价为1250元。

外设

喜欢玩游戏的朋友，没有一款好鼠标肯定不行。单有好鼠标就一切都搞定了吗？当然也不行，好马配好鞍才能发挥最大威力。于是商家喜欢上了捆绑销售，除微软IE4.0加SnowMat鼠标垫外，现在部分商家开始将罗技极光云貂MX500鼠标捆绑ICEMAT鼠标垫销售。这两款产品大家都很熟悉了，罗技MX500采用人体工学设计，MX光学感应器，高达4.7Mbit/秒的图像处理能力，800dpi光学分辨率和40英寸/秒的移动速度，使它成为很多游戏玩家的首选。而ICEMAT鼠标垫采用玻璃材质，细腻的打磨工艺、与光电鼠标和中高档滚球鼠标完美的配合，使它成为FPS类游戏玩家的好搭档。

两者一个是鼠标中的老牌，一个是鼠标垫的知名品牌，可谓强强联手，商家报出的399元套装价格也极具吸引力。

本月酷机推荐

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Duron 1.6GHz	325
主板	华擎K7VM4（KM400）	420
内存	现代DDR333 256MB	260
显卡	主板集成	/
显示器	梦想家X650	1290
硬盘	WD800BB 7200r/m 80GB	520
光驱	中宝52X	165
键盘	LG超薄	25
鼠标	LG 3D	25
机箱	伟训	260
音箱	漫步者R101T1	120
合计	3410	

← AMD低价入门家用机配置

这样的配置非常经济，也够用了。CPU采用新毒龙1.6GHz，主板选择了华擎的KM400板子，价格只有420元，还整合了显卡、网卡和声卡，虽然它整合的显示核心性能相对于主流显卡弱了很多，但还是能从容应付《魔兽争霸III》这一级别的游戏，而对于绝大多数网络游戏更是够用了。即使未来觉得显卡不够好，也可通过主板上的AGP插槽升级为独立显卡。内存、硬盘没有什么好说，容量和性能基本够用。

显示器是这套配置中的一个亮点，它采用三菱的钻石珑M²管，拥有203MHz高带宽、650流明的亮度，并通过了TCO'99认证，而价格只有1290元。这样一套不错的配置只要3400元左右，还有一定的可升级性，对于预算不多且比较务实的家庭用户来说再合适不过。

→ 4500元超值主流机型

CPU还是选择了AMD的Athlon XP（Barton核心）2500+，它的性价比在中低端机型中很有优势。承启的7NJL4主板采用nForce2 Ultra 400芯片组，性能不错，并会附送一个Tt风扇。内存选择了两条Kingmax的DDR400组成双通道，512MB的容量对于日常应用完全没问题。80GB硬盘也够用了，如有需要可加100多元换成120GB的；光驱则选择了口碑不错的先锋16X DVD-ROM。显卡并没有选择性能太强的产品，主要考虑并不是所有人买电脑都是为了玩游戏，所以能省则省，如果真的对游戏性能方面要求很高，可酌情更换更好的显卡，当然价格也会高一些。显示器选择了950元的飞利浦107S5，这个价格购买一款名牌的入门级17英寸纯平也还不错。整套配置价格在4500元左右，大部分用户都可接受。

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Barton 2500+	705
主板	承启7NJL4 + Tt7A	570
内存	Kingmax DDR400 256MB X2	590
显卡	承启MX440-8X	400
显示器	飞利浦107S5	950
硬盘	希捷80GB 7200r/m	555
光驱	先锋16X DVD	260
键盘鼠标	LG光电套装	70
机箱	爱国者+300W	300
音箱	漫步者R201T	110
合计	4510	

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Intel P4 2.4C	1460
主板	七彩虹C.865PE	699
内存	宇瞻256MB DDR400 X2	630
硬盘	希捷 酷鱼7200.7 120GB	810
显卡	七彩虹 风行5600 CF 白金版128MB	899
声卡	主板集成	/
光驱	摩西16X DVD	260
刻录机	世桥CQ4852	299
显示器	雅美达AM910DF	2299
键盘鼠标	微软光学灵动鲨套装	199
音箱	创新SBS 450 4.1	299
机箱电源	富士康 天鼎119（含P4电源）	350
合计	8204	

← 8000元家用多媒体多功能配置

目前市场上，最流行的高端家用配置显然是P4C+865PE+双通道DDR400的组合。这样的电脑不但性能强大，工作稳定，价位也可为预算充足的家庭用户所接受。这款配置可以说是家庭娱乐多功能兼备，所以显卡方面选择了七彩虹风行5600白金版128MB，和主板同为七彩虹品牌，装机时抓货也方便些。光存储方面，DVD+刻录机的组合提供了相当全面的功能。虽然SONY和三菱的高端CRT显示器很好，但价格却让一般人难以承受，所以显示器选择了雅美达AM910DF，这款珑管纯平还是值得信赖的。

整套配置的价格对于家用PC而言算高档了，适合那些既希望拥有不错的多媒体娱乐性能，又需要做一些简单的2D设计工作，同时不愿意投入太大的朋友。

驱动热报

1 **VIA**：2004年1月14日，威盛发布S3 ProSavage DDR集成显示芯片最新官方正式版驱动13.01.09版For Win9X/Me，主要用于VIA VT8372（KN266）、VT8374（KL266）、VT8613（PM266）、VT8615（PM266T）、VT8751（P4M266）等集成芯片组。

2 **NVIDIA**：NVIDIA系列显示芯片最新StarStorm 5.3.0.3b加速版For Win2000/XP（2004年1月5日发布），这是由国外硬件发烧友修改的加速版驱动，由NVIDIA官方正式发布的ForceWare驱动5.3.0.3修改而成，在一定程度上增强了画质和运行速度，使用NVIDIA显卡的发烧友不妨尝试一下。

硬件工具速递

1 **ASUS**：2004年1月8日，华硕发布HealthMonitor PcProbe主板探测器2.22.04版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。它是一款非常方便的主板监控工具，可监视CPU和主板的温度/电压、CPU/系统/电源风扇的转速，并可设定各项警告极限数值，推荐华硕主板的用户安装。

2 **Intel**：2004年1月15日，Intel发布Intel芯片组识别工具最新2.87版For Win9X/Me/2000/XP，它可让你直接迅速地获得当前主板所使用的Intel芯片组的具体型号，包括芯片组、南北桥芯片和集成的显示核心名称。

3 **ATI**：2004年1月14日，ATI发布RADEON系列显卡HydraVision工具最新3.25.0006 Full版For WinMe/2000/XP。这款显卡/显示器管理软件是ATI显卡实现多头显示功能必不可少的工具，它允许为每个显示器设置独立的色深、刷新率和分辨率，并可使单个显示器切换使用多个桌面（最多9个），支持屏幕放大镜、桌面菜单及窗口半透明显示等功能。这个版本支持全系列RADEON和Mobility RADEON显卡。

本栏目驱动程序和硬件工具由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2004年01月17日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	2.4B/2.4C（散装）	1310/1320
	Pentium 4	2.6C/3.0C GHz（盒装800MHz FSB）	1430/2400
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/2.0/2.4GHz	295/425/515/560
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2400+	435/500/640
	Athlon XP（盒装）	1800+/2000+/2200+/2400+	520/575/640/710
	Duron（散装）	1.4/1.6/1.8GHz	290/350/400
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	240/380
	现代	DDR266 128/256MB	140/255
	Kingmax	DDR333 256/512MB	280/570
	Kingmax	DDR400 256/512MB	290/565
	金士顿	DDR333 256/512MB	300/570
硬盘	迈拓 金钻9代盒装	80/120GB	650/870
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	520/635/815
	西部数据	2000JB/2500JB	1710/2050
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	460/560/715
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	750/835/1040
主板	华硕	P4P800（865PE）/A7V600-X（KT600）	1005/650
	微星	865PENeo2-S（865PE）/KT4AV-L（KT400）	860/545
	技嘉	GA-8IK1100（875P）/8I848E（848P）	1330/650
	升技	IC7-MAX3（875P）/NF7-S（nForce2）	1900/880
	青云	PX875P PRO（875P）/PX865PE（865PE）	829/770
	华擎	GEPRO-HT（SiS651HT）/K7VT4-4X（KT333）	500/370
	硕泰克	86SPE2（865PE）/75FRN2-L（nForce2）	690/670
	昂达	P5PE-X（865PE）/P4PE2（845PE）	640/530
	磐正	EP-4PCA3I（875P）/8KRAI（KT600）	790/550
	Intel原厂	D845PESV/865PERL/865GBF	700/860/900
显卡	华硕	A9600SE TD 128（RADEON 9600 SE 128MB）	1080
	微星	MX4408X-TD（64MB）/Ti4200-T8X（64MB）	470/799
	丽台	A350TDH VIVO/A310 TD	2490/1250
	艾尔莎	732（256MB）/960FX PRO	1599/1290
	旌宇	擒雷者FX 5600 64MB白金版/擒镭者FX 5900 SE超值版	890/1599
	昂达	闪电9560 256MB/闪电闪电9590 128MB	899/1699
	硕泰克	SL-MX440-S6T 64MB/SL-5200-CD 64MB	350/580
	万丽	R9200 SE 128D/R9600 SE 128D	399/765
显示器	三星LCD	173V/171S/152S/151N	4100/3850/3350/2799
	三星纯平	785MB/783MB/765MB/763MB	1350/1250/1160/1060
	明基纯平	K771/A771 Plus/A770 Plus/77g	1399/1280/1099/988
	明基LCD	FP581s珍珠白/FP737s黑/FP756-12ms	3299/3999/4799
	美格纯平	570FS/770FT/786FDX5/796FDX5	888/999/1399/1499
	飞利浦纯平	107T5/107C5/107P5/109P4	1150/1250/1550/2860
	LG LCD	L1510S/L1510B/L1715S/L1720B	2688/2888/3588/4088
	优派纯平	E71f/E71fSB/G72f+/G90f+	989/999/1380/2230
	优派LCD	VE155/VE155B/VG500/VG 500B	2850/2950/3090/329
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	160/175/175/165
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	280/260/275/280
	明基刻录机	5224P2/4824P2	375/360
	华硕刻录机	4824A/5224A	360/375
键盘鼠标	明基	海湾键盘标准版/时尚版	95/115
	爱国者	超薄手感王/英雄键盘	78/55
	微软	光学银光鲨IE4.0/光学灵动鲨	399/129
	罗技	无限炫光键鼠套装	299

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年01月17日。

编外杂谈

经过了春节的喧嚣和情人节的浪漫之后，又回复到日常生活的平静。不过这段时间对于那些即将毕业的同学来说却是不平静的，因为在这几个月中他们将决定自己今后人生的大致走向。除去280万那吓人的数据外，从BBS上如团购西装、简历包装等热点话题完全可以嗅出今年严峻的就业形势。

说到这里笔者突然想起自己大学毕业时的情形，实验室老板非常和蔼地问我大学期间学到了什么，"形成了自己的人生观、世界观"，我没做多少犹豫。不过现在想起来除了这些之外，真正掌握一项真本事对找工作是更重要的。前几天看到一个电视节目说到这么一个故事：一个为了获得自信而牺牲"色相"去整容的女孩成功"变形"后来到人才市场找工作，然而她仍然一无所获，因为对方一句话便把她给问住了："你会做什么？"。

年少轻狂、心高气傲本就是我们年轻人所应有的特点，不过正如俞敏洪所说："远大的目标并不可怕，怕的是制定目标的人想一步到位"。是的，冰冻三尺非一日之寒，我始终坚信量变引起质变的道理。如果我们能够过好每一天，我相信我们每个人都会有一个美好的未来。当然，在紧张枯燥的学习生活之余找个喜欢的男孩/女孩谈谈恋爱也是……咳咳。本科时的好友早就开始为下半辈子的幸福不停奔波了，相信在崭新的2004年，我们都会翻开崭新的一页。

上期的编外杂谈中我一不小心说了两则幽默，结果被林晓姐姐给看见了，硬是被说成了有八卦的潜力，当晚十一时她还在给我分配八卦的任务，其实，其实我一直都是诚实的孩子……。对了，在上一期的编外杂谈中忙着谈情人节的话题，忘了向各位读者征稿了，非常欢迎大家的投稿，选题希望是和网络相关的，对于电子文档我会在两个星期内予以答复，我们的宗旨是：关注网络生活，关注网络应用。

一年之际在于春，让我们一起振奋起来！
Best wishes to you!



实习编辑 ACJ
cjan@popsoft.com.cn

人人为我，我为人人——将BT进行到底



■北京 ACJ、安徽 濮青

编者按：如今使用BT下载的人越来越多，在不断的使用过程中你肯定会碰上一些问题：如何更快获取种子资源？为什么内网用户下载速度慢？不同用户如何发布自己的种子？下载了99%后无法继续下载怎么办？一些有兴趣的朋友甚至还想搭建一个BT服务器呢，但应当如何进行呢？本文将主要针对这些问题展开讨论，同时为了考虑新使用BT下载的用户，我们也简明介绍了一些基础知识，希望对大家的使用带来帮助。

P2P，全称叫"Peer to Peer"，即对等互联网络技术（点对点网络技术）。它的出现使人们在Internet上的共享行为被提升到一个更高的层次，让我们更加深刻地体会到在网络上自由互联、传送数据的惬意。正如第二代互联网之父Doug · Van Houweling在中国之行所说："下一代互联网民们将真正参与到网络中来，每个人都能为网络的资源和功能扩展做出自己的贡献"。

BT是"BitTorrent"（比特洪流）的简称，它是P2P技术的一种应用。从最初提供免费MP3服务的Napster到如今正当红的eDonkey（电驴子）及BitTorrent，P2P软件自身也在不断发展完善。它的出现改变了互联网现有的这种以门户网站为中心的大型网状结构，使网络应用的核心从中央服务器开始向终端设备扩散，所有网络节点上的设备都可以建立P2P对话。P2P技术的发展与应用，曾被Intel的首席技术官Pat Gelsinger喻为第三波网络革命，除了常用的音频、视频文件交换和在即时通讯软件上的应用，其影响更是涵盖了企业应用、电子商务、网络搜索、网络电话等更广阔的层面。

一、BT下载原理

我们知道，当前的应用如FTP、HTTP等都依赖于服务器，必须先将文件上传到服务器，然后才能通过访问服务器来下载文件，从而实现资源的共享（图1）。相对于其下载的龟速，BT下载最大的特点就是下载的人越多，下载速度越快，其原理可以这么理解（图2）。上传者丙使用BT客户端将欲共享的文件分成N个部分，并将其包含的信息做成大小为几十kB的发布文件，扩展名为".torrent"。

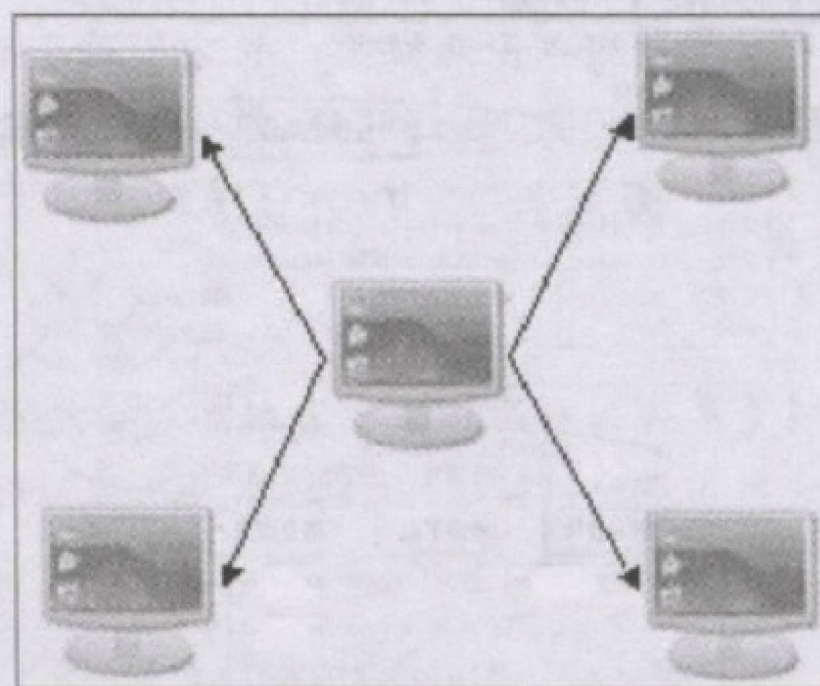


图1

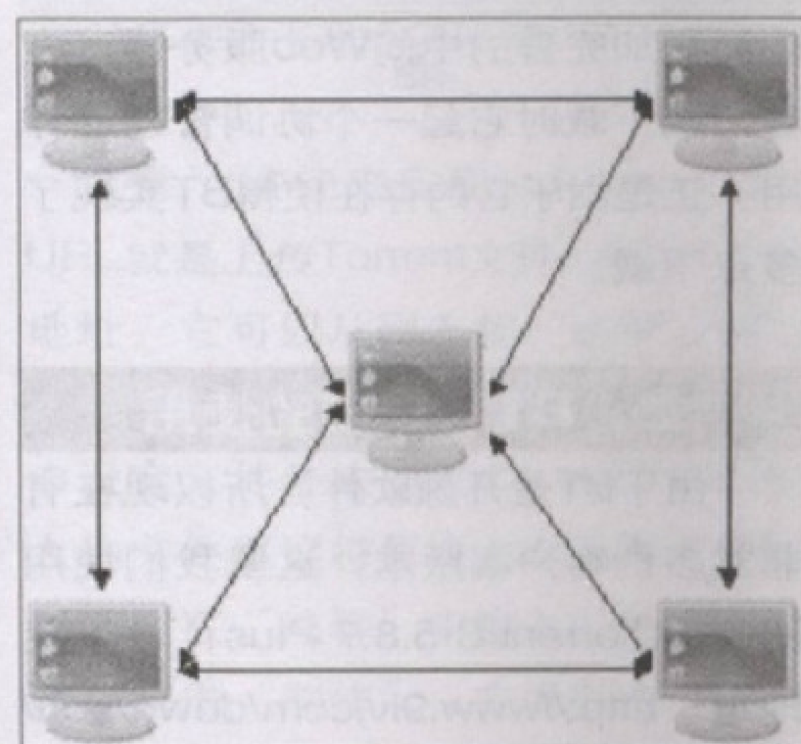


图2

小提示

.torrent文件首先包含了Announce URL，它记录了BT服务器（Tracker）的位置，接着是一些文件信息，包括文件名、目录名、文件长度等，最后是片段长度和片段的Sha1校验码。用记事本打开.torrent文件就可以看到以上信息。

将它成功上传到BT服务器后，丙便成为了一个种子，丙为了让更多的人来下载其共享的文件，可以到各大BT论坛或网站去发布这个Torrent文件。甲和乙点击这个Torrent文件后就连上了BT服务器，于是BT服务器会根据Torrent文件中包含的信息将丙的IP地址告知甲乙两人。连接到丙后，甲随机下载文件的A部分，乙随机下载B部分，此时BT服务器会记录到有甲乙两用户在下载文件。当甲和乙下载完各自的那部分后，BT服务器会告诉他们其他正在下载的用户地址，这样甲找到了速度最快的乙，并下载乙的B部分，同时甲继续从丙那里下载文件的C部分。下载完成后，只要不关闭BT客户端，甲将自动成为一个种子，同时甲的IP会加入到服务器的列表中。这样，每台电脑既是客户端又是服务器，在有效减轻服务器负担的基础上充分利用了上行带宽资源，所以同时间下载的人越多，下载速度越快。可以看到，和其它一些P2P软件相比，BT独特的地方就是它存在一个功能更加完善的中间Web服务器。在客户端下载时它起一个协调管理的作用，正是由于它的存在使得BT实现了多点下载。

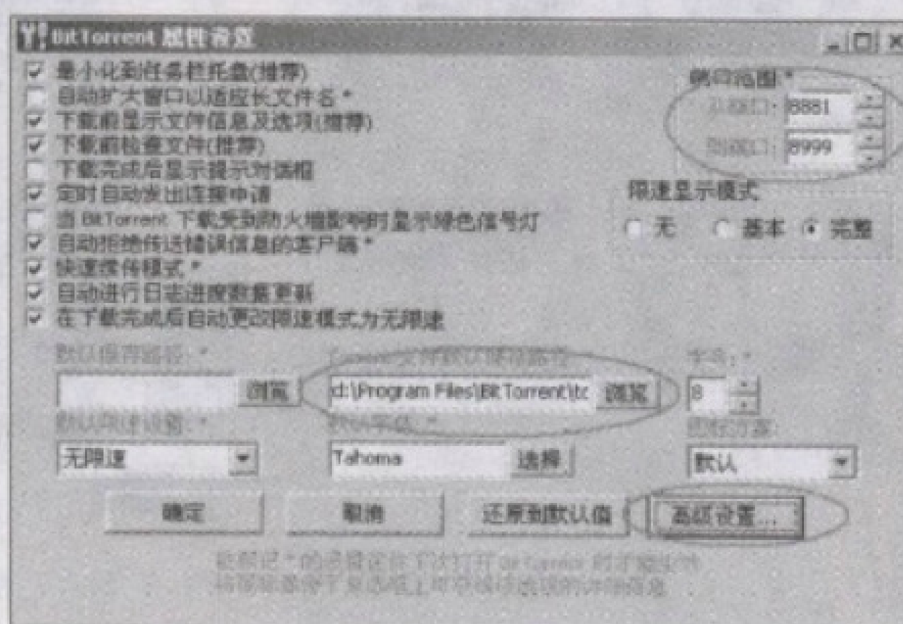
二、BT客户端的使用

由于BT是开源软件，所以现在有非常多的客户端版本，这里我们使用的是BitTorrent S-5.8.7 Plus！（下载地址：http://www.9iv.com/down/soft/159.htm，文件大小4.37MB）。它是BitTorrent Shadow's Experimental的加强版，是当今BT客户端中功能最为强大的客户端程序之一。

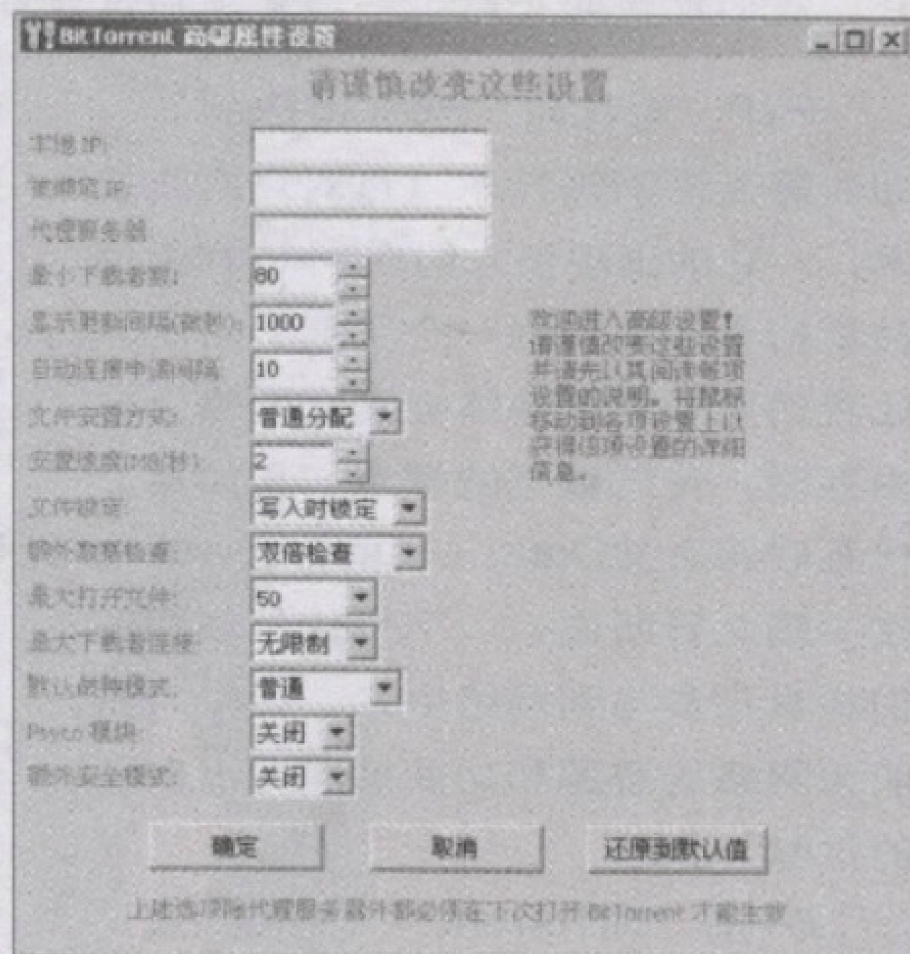
要下载BT资源，先要获得扩展名为Torrent的文件，由于没有统一的发布服务器，BT用户需要到各个BT网站或论坛上去查找需要的资源。这里我们来到“BTFans”（http://bt.btchina.net/btfans/），在相应的索引中可以找到你需要的文件。点击链接后，客户端首先会将Torrent发布文件保存到默认的文件夹下（如果是非常有价值的资源，笔者推荐你右键点击链接，选中“目标另存为”，将Torrent文件保存到你指定的目录，方便以后使用），然后弹出“Torrent文件信息简报”窗口（图3），其中包括文件大小、Announce URL等信息，如果你以后想做第一个种子（制作完Torrent文件并成功上传到BT服务器可供他人下载的机器被称为种子）但又不知道如何填写BT服务器的地址，请记下Announce URL中的内容，到时候填入便可。这里比较重要的是“属性设置”，点击后会看到很多的属性选项（图4）。在“端口范围”选项中，针对有些ISP封闭BT默认端口6881到6889的行为，有些BT客户端直接将端口改为8881到8999，请注意确认。在此页面还可以设置Torrent文件的保存路径，即缺省路径。BT客户端能对磁盘空间分配方式进行设置，能在下载前预分配磁盘空间，也能在下载期间动态分配，可以点击“高级设置”，在“文件安置方式”中进行设置（图5）。下拉框中各选项的意义会在下拉框右边显示出来，对于长期使用BT下载的朋友，笔者建议选择“预分配”项来减少下载产生的磁盘碎片。

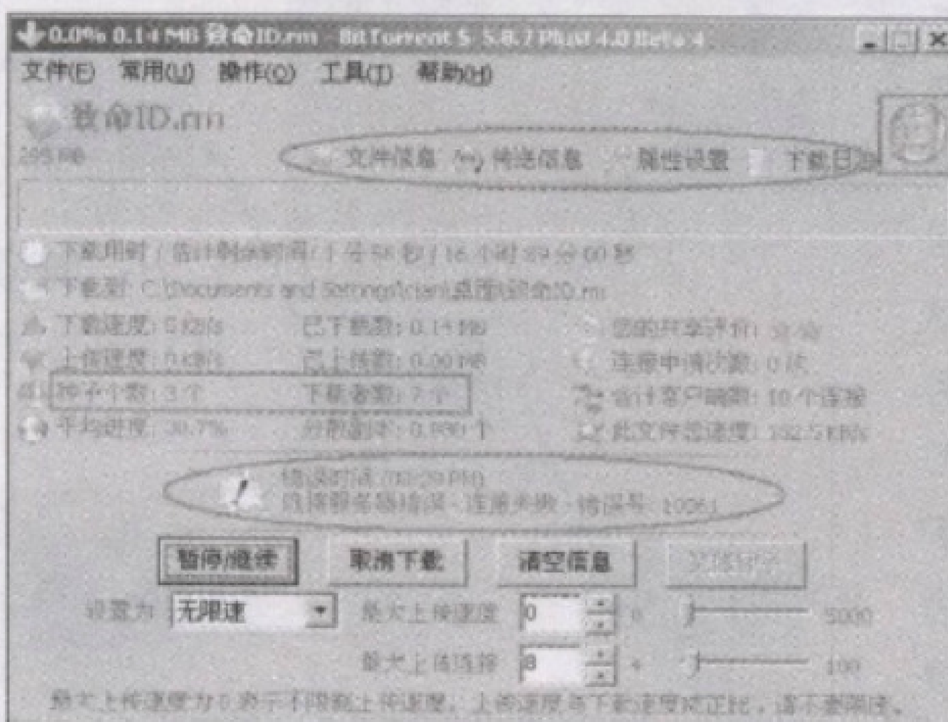


图3


图4

点击“现在开始”并为下载的文件选择存放路径后，点击“确定”，BT客户端就开始下载（图6），如果出现错误提示信息（错误号为10061或10060），请不要着急，客户端会继续尝试与服务器连接。主界面右上方的状态图标灯会显示当前客户端的运行状况，点击后会有6种状态灯颜色所代表信息的详细说明。由于很大一部分用户都是内网用户或开启了防火墙，所以黄色是最常见的颜色。


图5


图6

内网用户下载速度慢的原因

如果你的机器在内网中，外网的机器只能看到你网关的地址，如果另一个BT用户也在其它内网中且没有开端口映射，那他就没有办法给你上传东西。这样你损失了一些下载源，所以速度可能会比较慢。其它原因还包括用户的防火墙阻碍作用及各个运营商网络接口速率不高等。

图7

从BT客户端主界面可以看到当前下载文件的信息，包括大小、种子个数、下载者数和下载速度等，这些信息对我们了解当前下载的状态很有帮助。一般来说，种子数越多下载速度越快，由于BT下载总是优先为上传速度最快和上传连接最多的人传送数据，所以当我们的下载速度很慢时，应该检查“最大上传速度”和“最大上传连接”数值是否很小（最大上传速度为0表示不限制上传速度）。

除了先前介绍的“属性设置”外，“传送信息”中也包含了很重要的信息（图7），它详细描述了当前正在工作的种子和下载者的运行状态。在该页面中可以很清楚地看到每个下载者的IP地址、连接方式、上传下载速度、已经下载和上传的字节数等。为了有效减少无谓的下载工作，客户端会首先分析两项内容，“对方是否有你所需要的数据”以及“对方是否需要你的数据”。页面下方的“手动发出连接申请”用于向服务器发出请求要求与更多的下载者及种子建立连接，这对提高下载速度很有帮助。

BT客户端常见问题集锦

①下载进度达到99%时无法继续下载的解决之道

1.在下载的论坛上发帖求助，期待好心人来帮你，有时奏效。

2.推荐一个几乎能修复所有视频文件的好软件：Fixvideo（下载地址：http://www.chinetek.com.cn/pele/download/view.asp?id=193，文件大小1.6MB）

②BT下载对硬盘的伤害大吗？

目前有两种截然相反的观点，有些用户以亲身经历来证明是BT下载使其硬盘损坏，而另一派则声称BT下载不会损害硬盘。因为BT下载时会频繁的读写硬盘，所以对硬盘的损伤会比正常使用时大，建议用户少开BT窗口。不过，现在的BT客户端都采取了增大缓存等措施，相信随着BT客户端的完善，BT下载对硬盘寿命的影响将会越来越小。

③为什么我的下载速度很慢，但上传速度却快得惊人呢？

因为你所需要的部分别的用户没有，但别人需要的部分你却有。请耐心等待一会，等到别的用户下载完了速度自然就会上去。

BT下载在开始时下载速度会很慢（只有每秒几kB左右），这是正常现象，随着连接到的种子和下载者的增多，下载速度会逐渐加快，到最后下载和上传都会呈现极高的速度。BT下载支持断点续传，如果在下载过程中出现突然断电或死机等现象，并不意味着我们需要重新下载该文件。重新点击下载链接后，在选择文件存放路径时选择先前未下载完文件的存放路径可以实现续传，当然也可以通过打开BT客户端，再选择先前下载文件的Torrent文件来实现。

断点续传的实现原理

BT客户端打开一个Torrent文件后，首先要你选择文件保存目录，如果文件不存在就建立新文件，如果存在就用Sha1校验码校验文件——错误的就是还没有下载的，这样就可以实现续传了。

BT下载提倡“人人为我，我为人人”的精神，自己付出越多，得到的回报也越多，因此在文件下载完毕成为种子后，希望不要关闭下载窗口，因为种子越多其它下载者的速度会越快，当然你也可以点击“克隆种子”来新增一个BT上传窗口。

三、做种和发布Torrent文件

了解了如何下载BT文件后，就该了解如何做种和发布Torrent文件了，因为BT的本质就是共享嘛。

点击“程序”中“BitTorrent S系列 Plus!”下的“CompleteDir Plus!”项（有些客户端需要安装CompleteDir），在“被制作文件路径”中选择你欲共享的文件或文件夹（图8），通过点击右边“文件夹”或

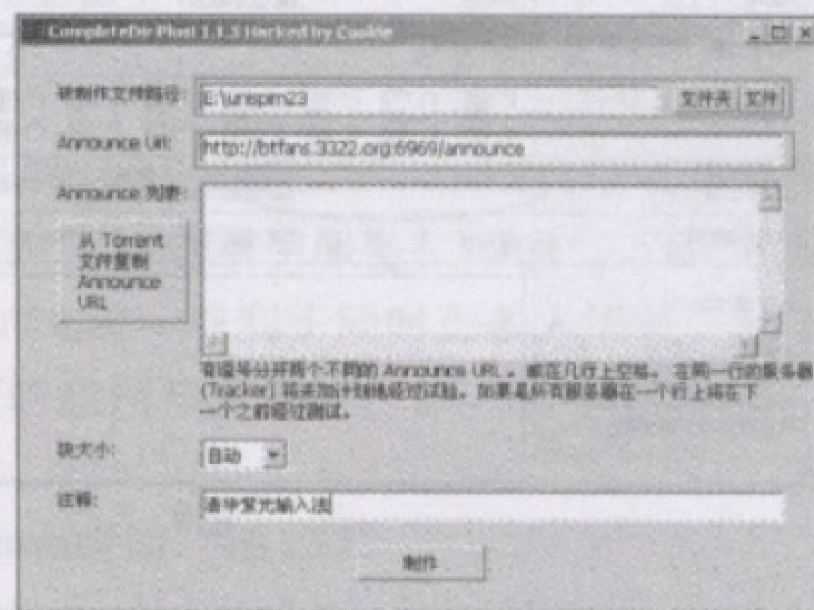


图8

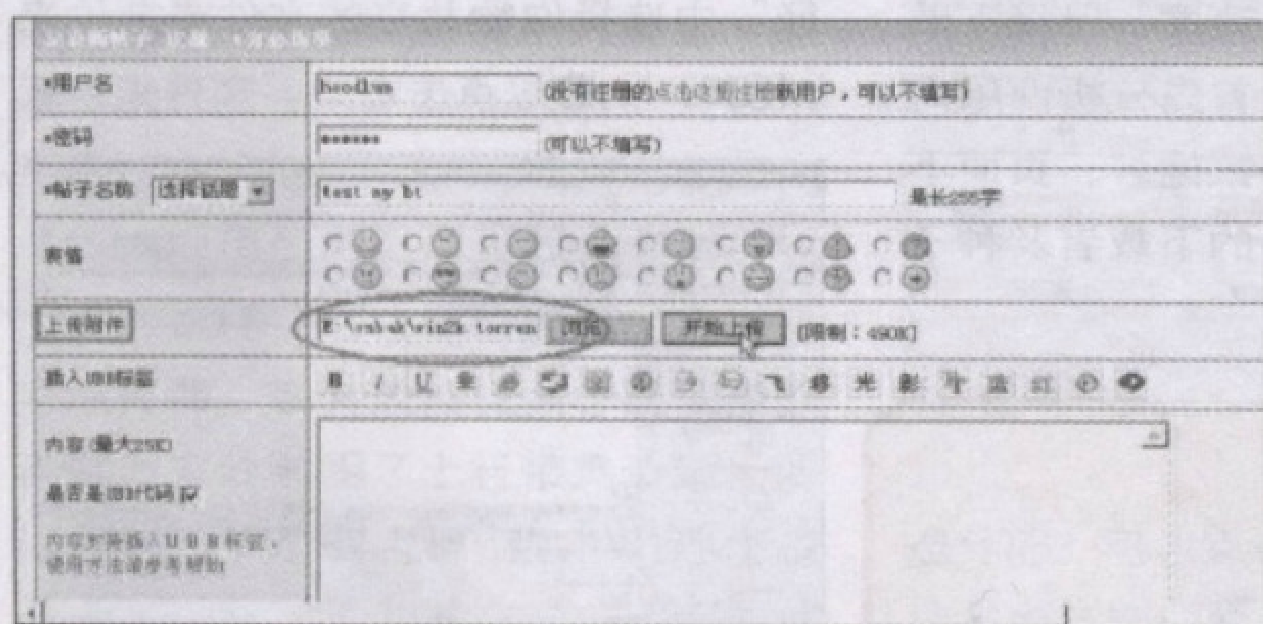
“文件”按钮来实现。Announce URL就是上传Torrent文件的BT服务器地址，它可以从网上找，也可以通过前面提到的方法得到。在“块大小”中设定文件分块的大小，对于体积较大的文件建议将每块大小设置为1MB以上。在“注释”中输入对文件的描述后点击“制作”，在弹出的对话框中可以看到制作进度，对于体积很大的文件耗时会比较长。制作完成后系统将自动弹出BT客户端上传窗口开始做种，做种成功后，窗口中的种子数会显示为1，同时图标状态灯会变为绿色。内网用户同样可以做种，只是成功做种后没有任何信息的返回，笔者曾和朋友成功验证了内网用户做种的可行性。

小提示

内网用户成功做种必须要有公网用户的参与，其原理如下：公网用户得到内网用户成功发布到服务器的

Torrent文件后，向服务器提交请求，但由于文件属于内网用户所以无法下载，但服务器会把他的IP加入到列表中。在经过一段间隔时间后，内网用户会再次连上服务器，获得公网用户的IP后开始连接，于是数据上传到公网用户那里，其它内网用户会去上面的公网用户那里下载数据。

为了让更多的人来下载你的共享文件，你需要到专门的网站或论坛上去发布Torrent文件。由于发布方式大同小异，且很多论坛开辟了BT资源区，所以这里仅介绍如何通过论坛来发布。以注册用户名登录"BT之家"（http://www.btbbt.com/bbs/），进入相关的栏目，点击"发布新帖"进入编辑页面后，在上传附件中选择制作好的Torrent文件，上传成功后点击"发表"按钮提交帖子（图9）。回到发布区看看，是不是已经发布成功了？


图9

几款常见BT客户端

Shareaza

下载地址：http://dl.pconline.com.cn/html/1/8/dlid=10778&dltypeid=1&pn=0&.html

一款在国外评价极高并且相当流行的P2P软件，集合了eDonkey和BT等几种流行P2P网络类型，许多P2P的下载站点已将其指定为BT的官方下载工具。

PTC

下载地址：http://dl.pconline.com.cn/html/1/4/dlid=10694&dltypeid=1&pn=0&.html

PTC比BitTorrent多了个软件界面，可以直接双击运行，然后打开下载到硬盘上的Torrent文件；能同时多任务下载，节省资源；能完全自定义上传速度，防止网络带宽占用过大等。

贪婪ABC

下载地址：http://dl.pconline.com.cn/html/1/9/dlid=11309&dltypeid=1&pn=0&.html

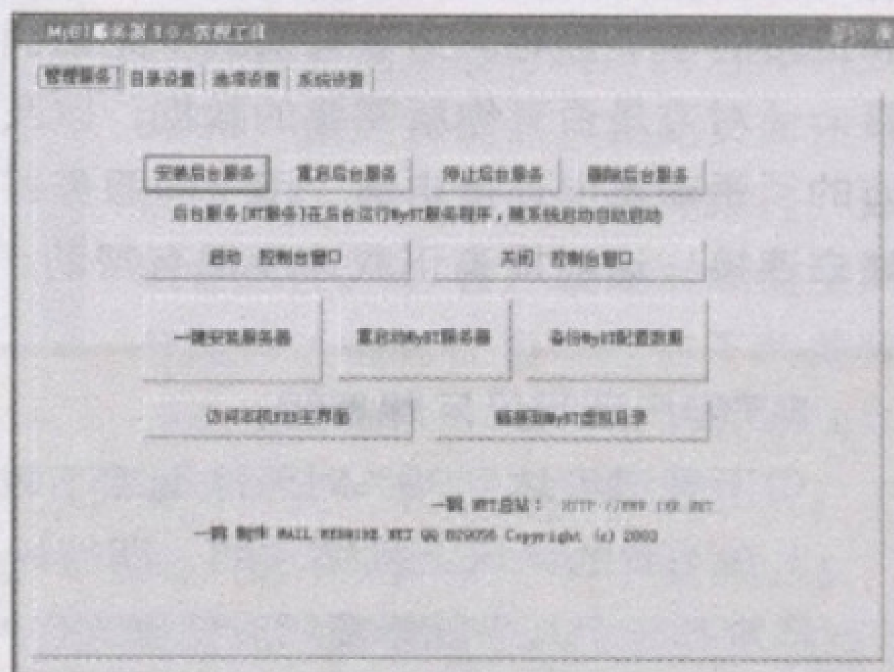
一个应该说是超强的Bittorrent客户端，单窗口多任务！消耗少到吓人。相信很多人已经找了好久，但是一直没有满意的吧？贪婪BT将会给你一个满意的解决方案。

四、BT服务器的搭建

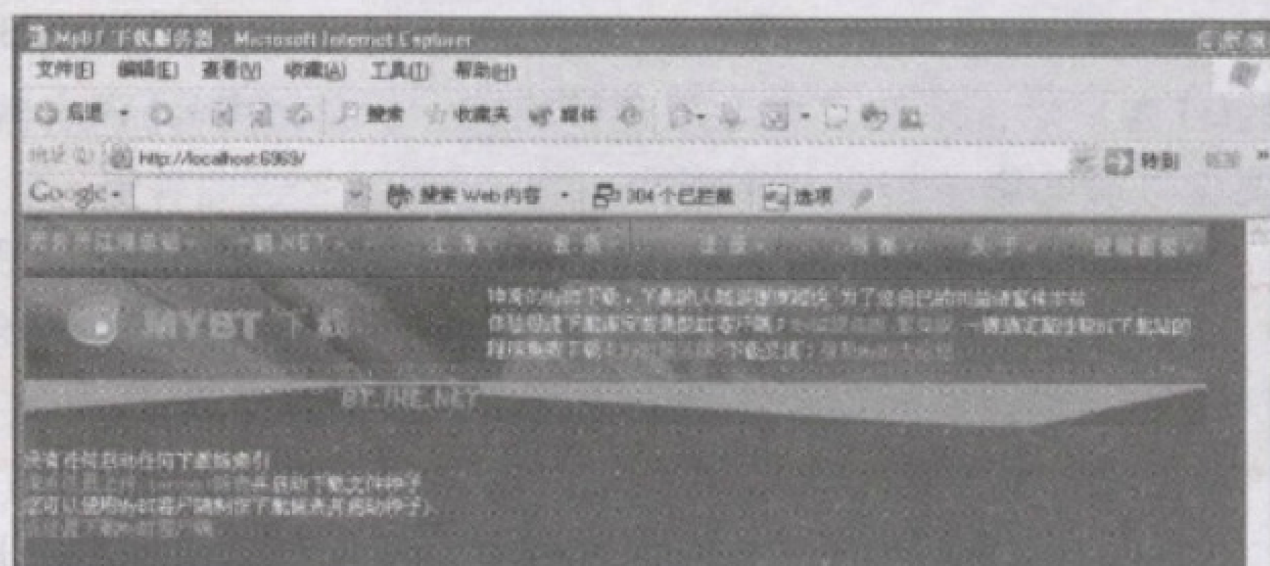
讲了BT的下载和做种之后，我们可以开讲BT服务器的搭建了。虽然BT服务器对硬件要求不高，但要搭建BT服务器，首先必须具备的一个条件就是有外界可以访问的公网IP地址（如果是内网用户则需要进行端口映射之类的设置）。

目前BT服务器软件有很多，如果采用官方版本，其安装和设置本身就十分麻烦。MyBT服务器v1.0的出现改变了这种状况（下载地址：www.ttdown.com/softview/softview_18374.html，文件大小450kB）。它内置了Web服务器，免除了用户自己配置的繁琐，同时其中文界面和稳定快速的特点使得架设BT服务器变得十分方便。

点击解压缩后生成的Mybt-server.exe程序进行安装，完成后运行安装目录下的MybtEx.exe可执行文件便出现如图10的画面，单击"一键安装服务器"，然后根据提示设置管理员帐号和密码，服务器就安装好了，简单吧！


图10

如果安装后台服务，则服务将随系统启动自动运行于后台（此功能限于Win2000、WinNT版本）。"启动控制台窗口"后就可以"访问本机Web主界面"以查看MyBT服务器是否安装并运行正常（图11）。其中注册用户和普通用户的权限可在主界面中的"系统设置"中设置，有关种子及Torrent文件的信息可在"选项管理"中设置，"目录设置"中有"Web页面设置"和"下载分类设置"等，其中"服务目录设置"中的"Announce URL"是你的BT服务器对外发布的URL地址，即用户做种时输入的地址。


图11

现在我们回到主页面，开始时你的BT服务器中既没有注册用户也没有种子，首先单击"档案"图标建立第一个用户作为管理员，他有权更改或删除其它用户的权限，普通访问用户可通过单击"注册"图标为自己注册一个用户名。

至此，整个服务器的安装配置已经完成。如果你想做得更专业些，可以建立一个DNS服务器将你的IP映射为一个域名，这样用户就可以通过域名来访问了你的BT服务器了。

五、由BT想到的

版权意识

凡是使用过BT软件的用户都会理解“版权问题”的具体含义。从最先提供免费MP3服务的Napster到国内P2P软件提供商深圳市众智数码科技网站被关闭，版权问题将是束缚P2P发展最大的绊脚石。不过对于这个问题，大家都有一个共识：宜疏不宜堵，因此我们相信会有更好的解决方案出台。

安全问题

尽管BT声称，其作为一个开放源代码的软件，任何人都可以看见是否存在偷窃隐私的恶意代码，但不得不承认Tracker服务器以及与你一起下载同一个文件的人会知道你的IP，病毒和恶意代码可能在没有扫描的情况下潜入用户或企业的网络环境中。

占用带宽

由于BT软件方便快捷的特性，使得很多人愿意通过其获取想要下载的文件，再加上此类文件多以音频视频为主，所以我们身边可怜的网络带宽无疑要接受最严峻的考验，从前段时间ISP封闭BT软件端口而引起广大网民的口诛笔伐就可见一斑。

色情泛滥

当然这对整个互联网来说也是一个根本的问题，即如何提供健康的共享文件。在BT服务器上我们会尴尬地发现色情内容还占一定比例，所以提高服务器端的管理意识是净化网络空间的一个重要因素。

文件共享是BT软件最实质的使用宗旨，不过通过P2P技术，我们可以预见到以下的实际应用必然在不久的将来实现。

1.对等计算

所谓对等计算，我们可以将它简单看成是一个将计算机并联的行为，即将网络上的CPU资源共享。通过对等计算我们可以将存在于网络之中的很多计算机间接地连在一起，使它们发挥出只有超级计算机才具有的巨大能量。这样任何需要处理大量数据的行业都可从中获利，如天气预报、动画制作、基因组的研究等，有了对等计算之后，就不再需要昂贵的超级计算机了。

2.协同工作

除了MSN Messager和QQ等P2P技术应用为我们日常生活提供了非常方便的工具之外，其它协作应用必将变得十分广泛且日益重要。因为在协同工作的过程中，P2P技术展现出十分突出的特点，如其与传统C/S结构网络相比的低廉成本，充分利用网络中计算机资源的高性能等。

3.搜索引擎

P2P不但可以通过网络将所有电脑组建成一个对等的大型网络，还可以全面改写当前的网络搜索技术。我们在利用P2P软件搜索目标文件时，其方式将是将搜索任务在所连接的计算机上一台一台以接力的方式进行，可以预见以后的搜索技术将变得更加聪明。

推荐站点

BT守望者，守望所有BT资源（图12）
http://www.bitower.com/


图12

由于BT没有统一的发布服务器，所以BT用户要查找特定文件，需到各个BT网站去找，费时费力。“BT守望者”（BiTower）为了解决这种情况开发了BT搜索引擎，试图自动收录所有的BT资源、提供BT资源的总索引服务。同时，“BT守望者”将促进BT资源的交流，有利于同时更多人下载，发挥BT的特性，促进BT的应用与发展。

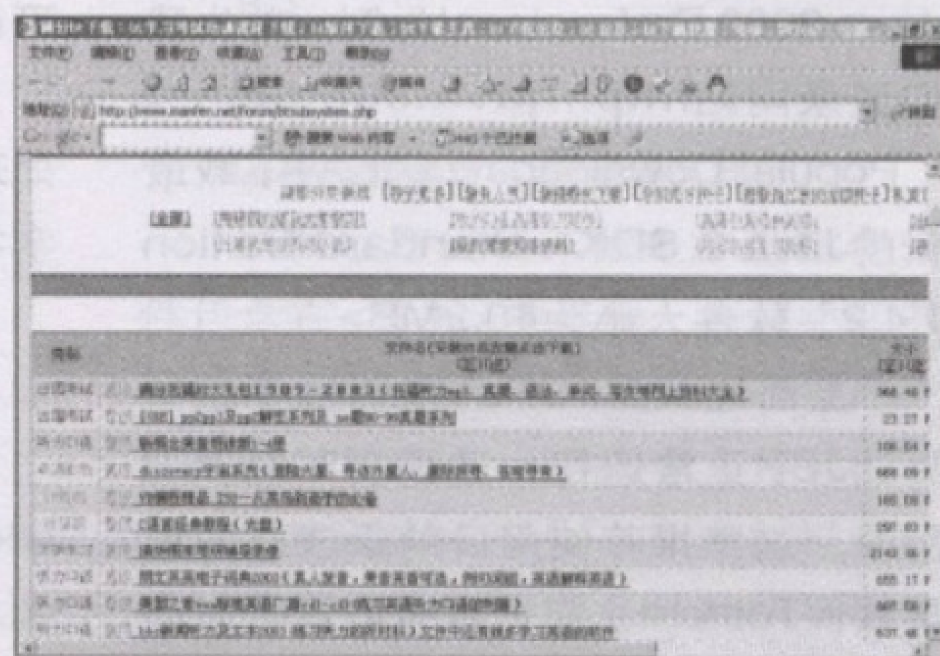
BitTorrent@China联盟（图13）



图13

http://bt.btchina.net/ 提供国内著名BT站点如BTFans、动网BT等联盟成员的发布索引页地址，同时提供BT资源搜索功能。

满分网学习考试BT（图14）
http://www.manfen.net/forum/btsubsystem.php


图14

一个非常好的学习、考试、培训等资料下载网站。内容涵盖各个方面，尤以计算机、经济管理、英语（考研、四六级等）和出国申请的资料最全，绝对是广大在校学子学习的好去处。

新鲜打造个人网站系列教程之二十五（完结篇）

风头正劲JSP

——JSP入门与实践

■Simple Place工作室

通过前面几期的介绍，相信大家对ASP和PHP已经较熟悉了，不过谈到动态主页的制作，自然也少不了JSP。目前，JSP与ASP、PHP成为互联网上三大主流动态网页开发语言。JSP的英文全称为JavaServer Pages，它是Sun公司在Java推出不久后为了完善Java语言的应用层面而推出的，一经推出便风靡全球。那么，JSP如何安装与配置，它和ASP、PHP相比又有哪些优势与不足，我们该如何选择呢？要充分了解一种技术并不是件很容易的事情，不过，多多实践总会有收获，下面我们就从JSP的安装开始吧。

1.JSP的安装与配置

如果你对PHP的安装比较熟悉，那么安装JSP就很简单了。以Windows 2000 Professional为例，首先我们登录网站http://java.sun.com的"Popular Downloads"栏目去下载最新的Java 2 SDK，Standard Edition 1.4.2，软件大小为48.2MB。

上面还只是JSP的安装程序包，要让JSP正常运行，还需要下载JSP引擎。这里推荐使用目前最成熟的免费软件Tomcat，它可是有口皆碑啊，你可以直接从Tomcat的中国镜像站点下载，地址为http://apache.linuxforum.net/dist/jakarta/tomcat-5/v5.0.16/bin/jakarta-tomcat-5.0.16.zip，软件大小为11.5MB。

好了，我们首先安装JDK，默认安装位置为C:\J2sdk1.4.2。安装完成之后，还需要对Java的环境变量进行设置。打开控制面板，选择"系统"功能，然后切换到"高级"页，打开"环境变量"设置窗口（图1）。在系统变量中我们新建一个名为CLASSPATH的变量，变量值为C:\J2sdk1.4.2\lib\tools.jar；C:\J2sdk1.4.2\lib\dt.jar，再新建一个名为JAVA_HOME的变量，变量值为C:\J2sdk1.4.2，接着编辑一个名为PATH的变量（如果你的系统中没有这个变量，那么还要按照上面的方法添加此变量），在变量值的最后面加上C:\J2sdk1.4.2\bin，记住要用半角分号把添加的值与原来的值隔开。

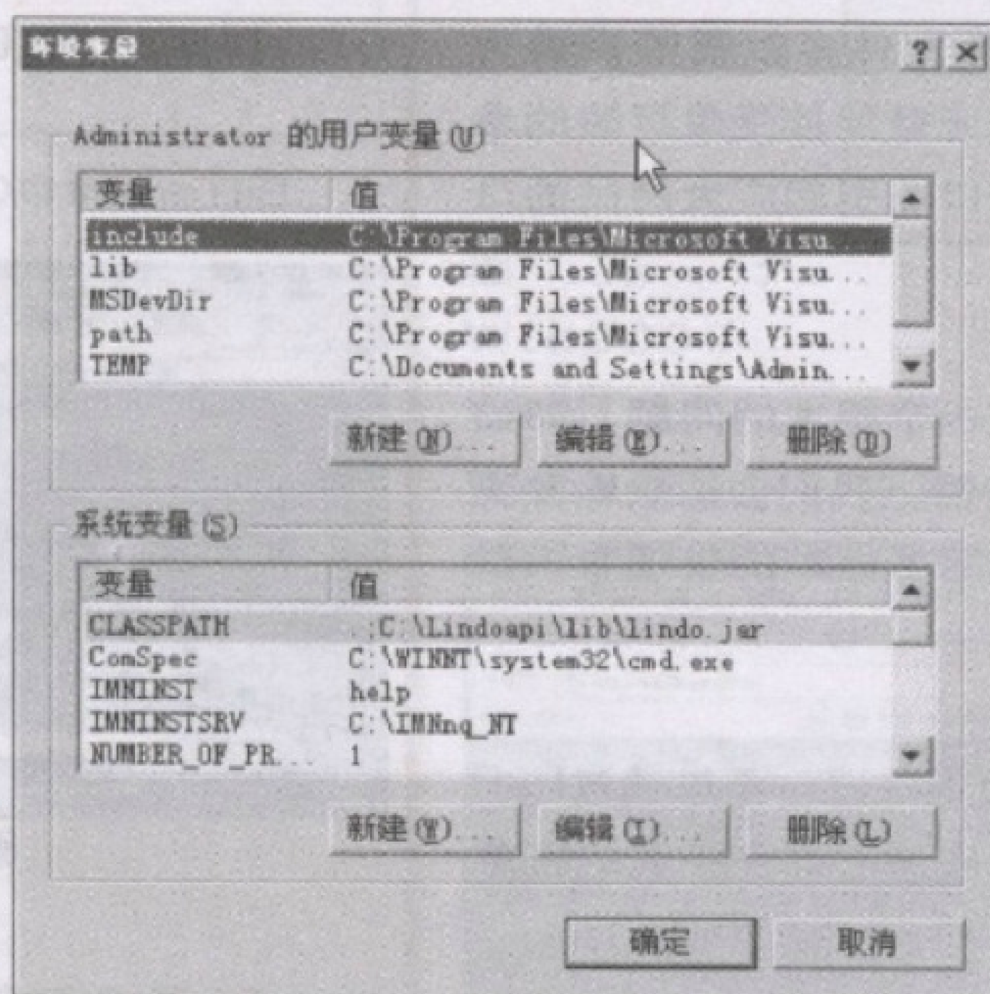


图1

接下来安装Tomcat。

第一步：将Jakarta-tomcat-5.0.ta-tomcat目录下（当然你也可以选择其他目录）。

第二步：进入D:\Jakarta-tomca\bin目录，使用记事本编辑Startup.bat批处理文件。在文件最开始的@echo off处加入以下两行，注意不要加入不可见字符：

```
set CATALINA_HOME=D:\Jakarta-tomcat
set JAVA_HOME=C:\J2sdk1.4.2
```

同时也要记住把这两行加入到Shutdown.bat批处理文件中同样的位置中去。

第三步：双击Startup.bat启动Tomcat服务器，这时会出现一个名为Tomcat的窗口，并有一些初始化信息，证明Tomcat运行成功（图2）。注意这个窗口不要关掉，关掉它Tomcat就停止运行了，另外我们还可随时在这个窗口中看到系统运行的状态及程序出错的信息，便于我们更好地调整服务器。如果我们想

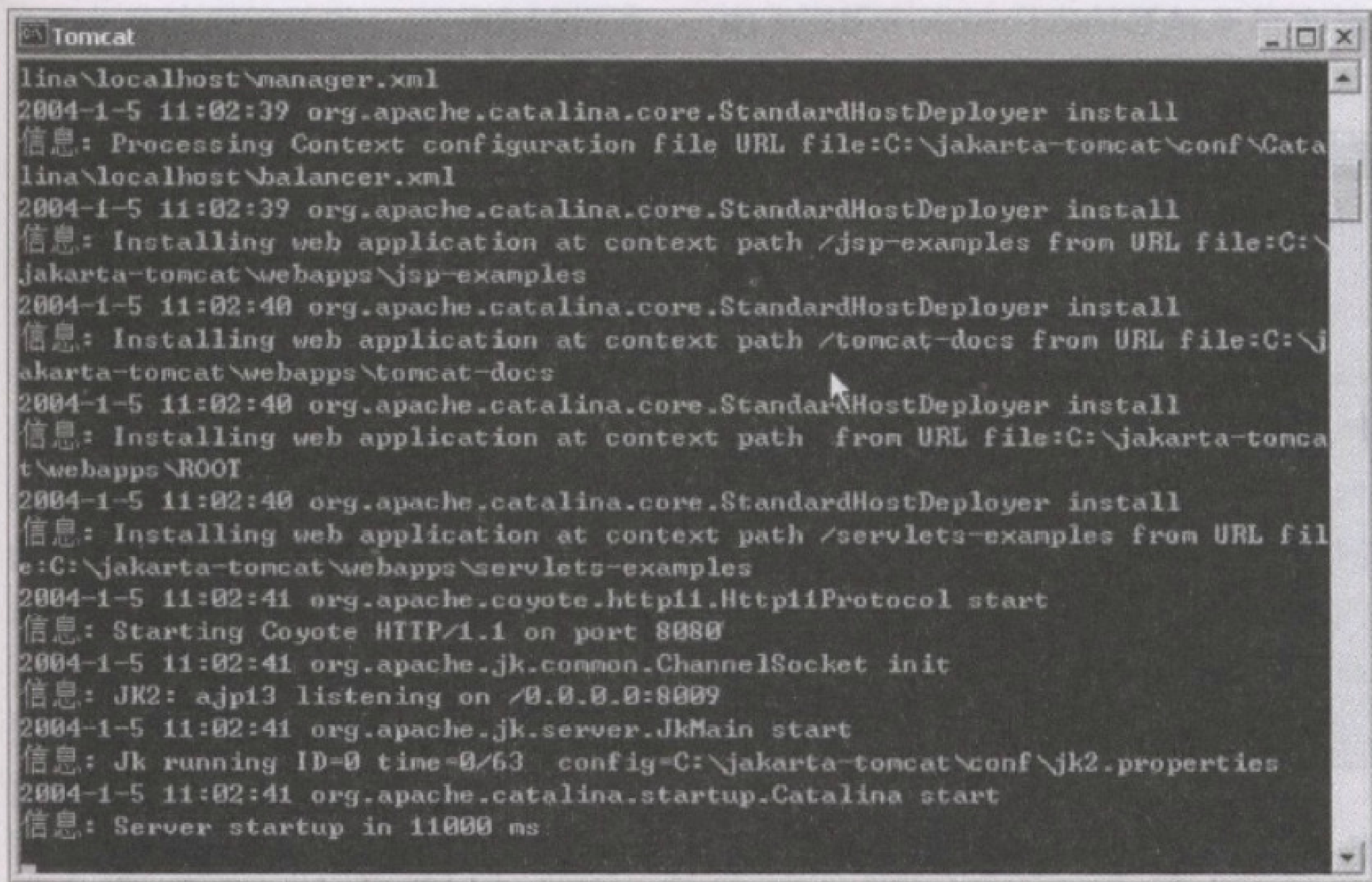


图2

停止Tomcat服务，也不要直接关掉这个窗口，而应该运行Shutdown.bat批处理文件。

第四步： 在浏览器上输入http://localhost:8080，注意Tomcat默认使用端口8080作为它的服务端口，在浏览器里如果能看到Tomcat Version 5.0.16这一页就表示Tomcat安装成功了（图3）。上面有一些JSP和Servlet的例子，你也可直接通过这些例子进行学习，至此JSP环境搭建工作就已经完成了。

2.掌握JSP的基本语法

其实JSP与Java语言同根同族，自然非常接近。如果你对Java很熟悉，那么使用JSP就会易如反掌了，如果你是菜鸟，也不要害怕，下面就为你介绍一下JSP中需要注意的一些基本语法。

说起来，JSP中的特色主要就是编译器指引与指令组件，它有5种形态。JSP 1.0之后，大部分JSP是包含在以"<%"作为开始，"%>"作为结束的单一成对卷标里。新的JSP 1.1规格已经发表了，它同时也与XML兼容，下表列出了这几种卷标：

编译器指示	<%@ 编译器指示 %>
声明	<%! 声明 %>
表达式	<%= 表达式 %>
程序代码段/小型指令	<% 程序代码片段 %>
注释	<%-- 注释 --%>

①编译器指示

JSP的编译器指示是针对JSP引擎的，它们并不会直接产生任何看得见的输出，相反，它们是在告诉引擎如何处理其它的JSP网页。JSP的编译器指示永远包含在<%@ %>卷标里，两个主要的指引是Page与Include，你几乎可以在所有的JSP网页最上面找到Page编译器指示。例如，<%@ page errorPage="errorP-age.jsp" %>表示当发生Java问题的事件时应该将信息传送到哪里。而Include编译器指示可让你将网页内容分成几个可管理的部分，就像那些有表头或脚注的网页，所包含的网页可以是固定格式的HTML或JSP内容的网页（比如一个数据库链接信息文件），例如<%@ include file="dbconnect.jsp" %>

②声明

JSP声明让你定义网页中的变量，用来储存信息或定义支持的函数，让JSP网页的其余部分能够使用。记住要在变量声明的后面加上分号，就跟任何有效的Java叙述形式一样，例如<%! int i=0; %>。

③表达式

JSP像其他语言一样有表达式，表达式的结果可以转换成字符串并直接使用在输出的网页上。<%= i %>（输出i的值），<%= "Hello" %>（输出Hello字符串）。

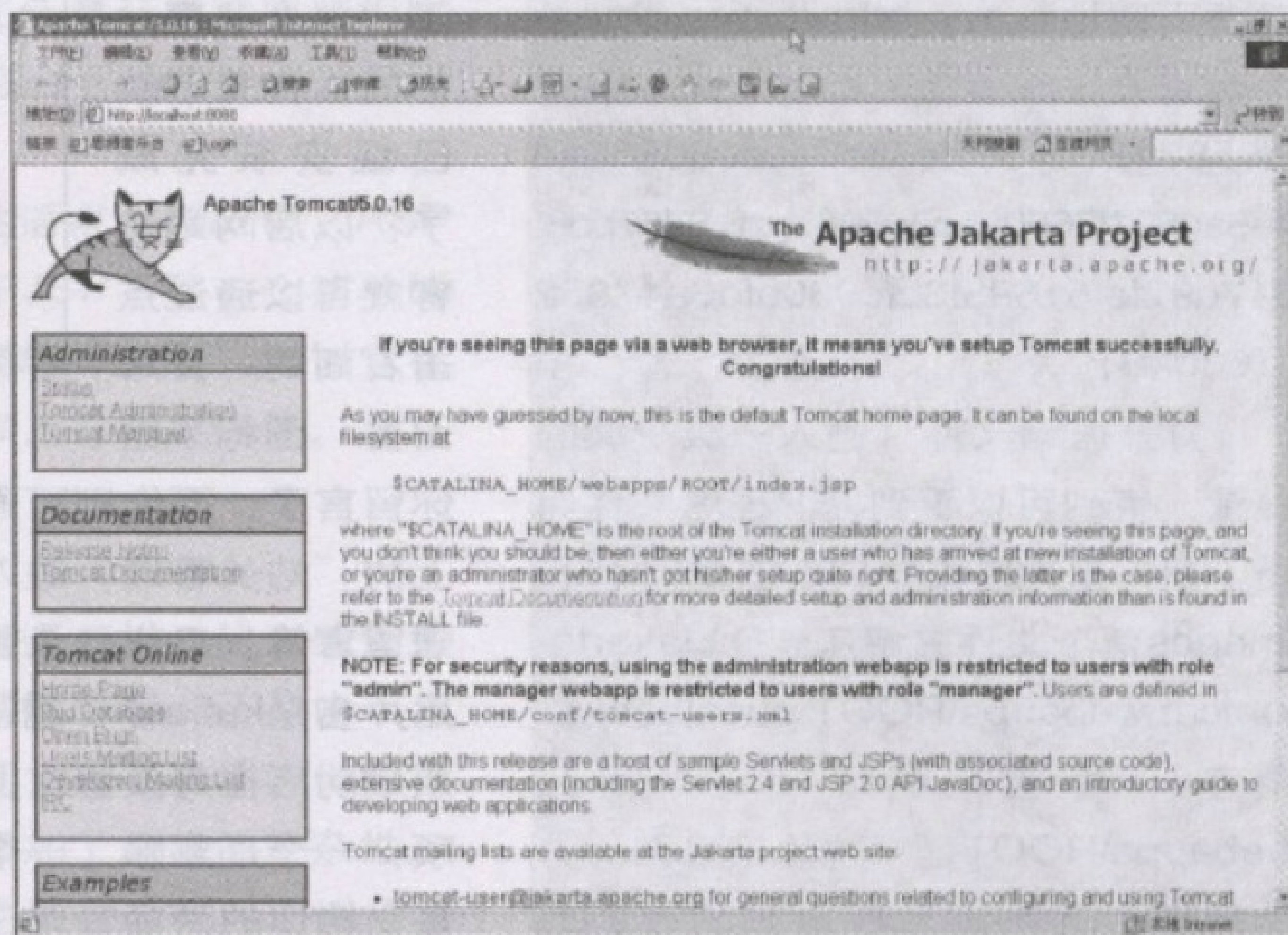


图3

④程序代码段/小型指令文件

JSP程序代码片段或小型指令文件包含在<% %>卷标里，当网络服务器接受这段请求时，这段Java程序代码就会被执行。小型指令文件可以是原始的HTML或XML，其内部程序代码片段可让你建立有条件的执行程序代码，或只是一些使用另一块程序代码的东西。举例来说，下列的程序代码结合了表达式与小型指令文件，在

H1、H2、H3及H4标记里显示字符串"Hello"。

```
<% for (int i=1; i<=4; i++)
{ %>
<H<%=i%>>Hello</H
<%=i%>>
<% } %>
```

⑤注释

最后一个重要的JSP组件是嵌入式注释。为了不让其他人看到你的批注，你可以将它放在<%-- --%>卷标里。对程序做一个清楚的注释始终是一个好习惯。

3.JSP风暴设计

语言不是问题，活学活用才是关键，下面我们就一起来体会一下JSP，来一次"风暴设计"。这次给大家介绍的本身就是一个名为"风暴设计"的留言簿，目前版本是v1.0，参考下载地址为：http://www.china-code.net/cc.asp?id=5834&cc=38fcc83b9ecca865644d4e5ad821f765055c0d59&syzf=8787bd8f617d97fef51695f3bfc030efd6a47852（680kB）。

打开压缩文件，进入一级一级的目录，直到可以看到JSP程序文件为止，我们把这些程序文件以及Face和Images两个文件夹解压到D:\Jakarta-tomcat\webapps\ROOT\guestbook目录下（注意Tomcat默认webapps\ROOT是系统的根目录）。然后进入到刚刚解压出来的WEB-INF\classes目录中，可以看到一个名为MyJsp的目录，把这个目录整体复制到D:\Jakarta-tomcat\webapps\ROOT\WEB-INF\classes中（根目录中的WEB-INF\classes是存放JavaBean的，刚才的MyJsp目录存放的就是留言系统所使用的JavaBean）。

接下来我们进行数据库设置，打开"控制面板"→"管理工具"→"数据源"，添加新的Access数据源，名为Guestbook，指向系统所在目录的Guestbook.mdb文件（图4），当然也可改用别的名字作

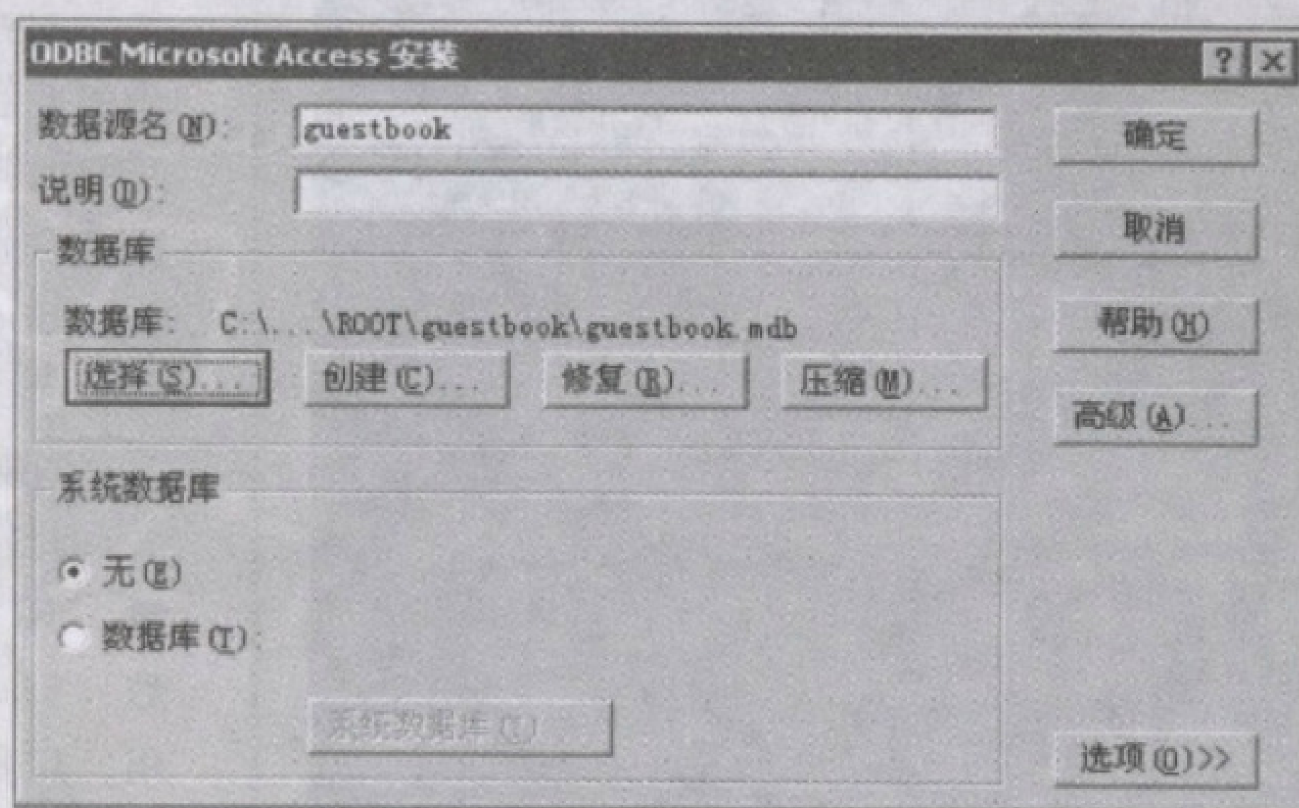


图4

数据源，但是要修改MyJsp\dbconn.java文件。

到了这一步，我们打开浏览器输入地址http://localhost:8080/guestbook/，看看能不能出现如图5所示的页面呢？如果看到了，那么恭喜，你的留言簿系统已经安装完成了，以后网站访客就可以通过点击右面的"签写留言"图标来给你留言了，而你则可通过点击菜单栏上的"站长管理"进入管理界面来管理留言簿。记住登录管理界面的默认用户名是kuflash，密码是school。登录成功后在每条留言上都多了两个选项，一个是删除，一个是恢复，这就是交给你的两项管理任务，你可以及时回答访客提出的问题，可以通过删除对他们言论进行整理。

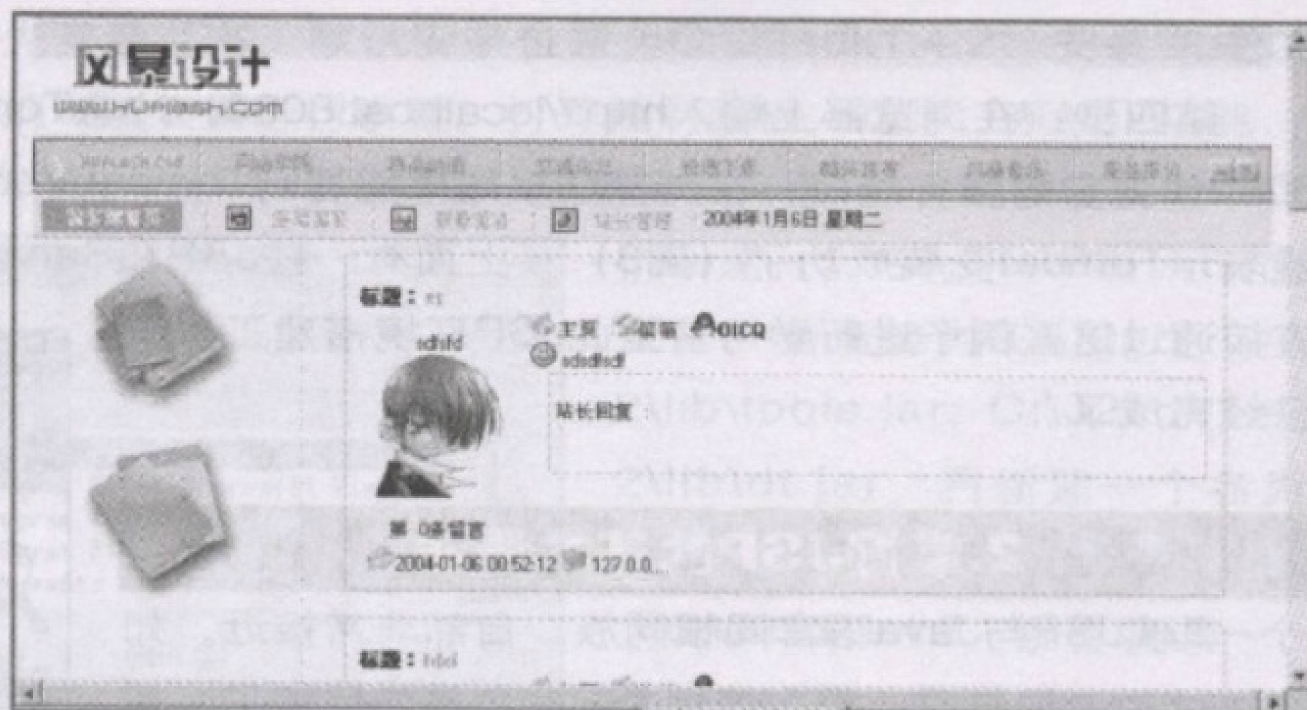


图5

4.ASP、PHP和JSP的选择

到目前为止，已经有ASP、PHP和JSP三种动态网页技术摆在我们的面前，但我们到底应该选择哪一种呢。其实这个问题一直也是各路网页高手不断争论的焦点，仁者见仁嘛。通过笔者长期使用积累的一些经验，在这里也谈一下个人的想法，希望能给你提供帮助。

①ASP

由于是微软开发的产品，ASP到目前为止仍然是动态主页开发人群应用最广的技术。ASP更精确的说是一个中间件，这个中间件将Web上的请求转入到一个解释器中，在这个解释器中将所有ASP的Script进行分析后执行，这时可在这个中间件中创建一个新的COM对象，同时再通过这些COM组件完成更多的工作。所以说，ASP的强大并不在于它的VBScript，而在于它后台的COM组件，这些组件无限扩充了ASP的能力。

优势

A.简单易学。ASP是建立在Basic语言基础上的一门脚本语言，在互联网上有大量的ASP源代码供大家学习，上手很快。

B.与Windows操作系统无缝集成。在Windows操作系统上，你只要安装IIS就可直接使用ASP了，入门门槛低。

C.扩展性好。ASP使用COM组件技术可无限扩充ASP的能力，实现各种意想不到的功能。

软肋

A.Windows本身的问题都会一成不变地也加到它身上，安全性、稳定性、跨平台性都会因为与NT的捆绑而显现出来。

B.由于ASP还是一种Script语言，

除了大量使用组件外，没有办法提高其工作效率。

C.无法实现跨操作系统的应用。

②PHP

PHP流行的一个很重要原因是因为有一个青梅竹马的伙伴——Apache。两个都是公开源代码的产品，大家可以使用它们的源代码将这两个产品用最完美的方式结合到一起，使用起来就如一个产品一样。PHP是一个纯粹的Script翻译器，所以它是将Script翻译成为需要执行的函数，再去执行它们。

优势

A.能快速学习、跨平台、有良好的数据库交互能力。PHP几乎支持所有的操作系统和数据库系统，语法简单、书写容易，同时Internet上也有大量的代码可供学习。

B.与Apache及其它扩展库结合紧密，这种方式最大化利用了CPU和内存，同时极为有效地利用了Apache高性能的吞吐能力。

C.良好的安全性。由于PHP本身的代码开放，所以其代码在许多工程师手中进行了检测，同时它与Apache编译在一起的方式也可以让它具有灵活的安全设定，它的安全性在业界有口皆碑。

软肋

A.安装复杂。成熟的PHP环境都是运行在FreeBSD/Linux/Unix下，而且需要安装大量的扩展库，对于普通用户来说，这样的安装过程本身就是一种负担。

B.缺少企业级的支持。没有组件的支持，同时难以将集群、应用服务器这样的特性加入到系统中去，而一个大型的站点或一个企业级的应用却一定需要这样的支持。

C.缺少正规的商业支持。这也是自由软件一向的缺点，不过随着国内PHP开发人员的不断增加，相信在不久的将来，这样的支持能多起来。

D.无法实现商品化应用的开发。由于PHP所有的开发都是基于脚本技术来完成的，所以所有的源代码都无法编译，完成的应用只能是自己或内部使用，无法实现商品化。

③JSP

实际上JSP就是一个特别的Java语言，加入了一个特殊的引擎，这个引擎将HTTPServlet这个类的一些对象自动进行初始化好让用户使用，同时又引入了<jsp:*、<%@等一系列的特别语法。所以说，Java有什么功能JSP也有，与ASP一样，JSP的真正力量我们永远也看不到头！

优势

A.一处编写随处运行。在这一点上Java已经给了我们最完美的答案，它做得要比PHP更出色，除了系统之外，你的代码不用做一点更改。

B.系统的多台平支持。系统可以让你在任意环境开发，在任意环境进行系统布署，在任意环境扩展，相比ASP/PHP的局限性，这个优点是显而易见的。

C.非解释性语言。与PHP、ASP最大的区别在于JSP不是一个简单的解释器，它需要编译执行，所以它在后期的运行效率上有明显优势。

软肋

A.与ASP一样，Java的一些优势正是它致命的问题所在。正是由于为了跨平台的功能，为了极度的伸缩能力，所以极大地增加了产品的复杂性。

B.第一次编译、运行对于使用者来说真是一场噩梦，Java的慢速特点同样遗传给了JSP。

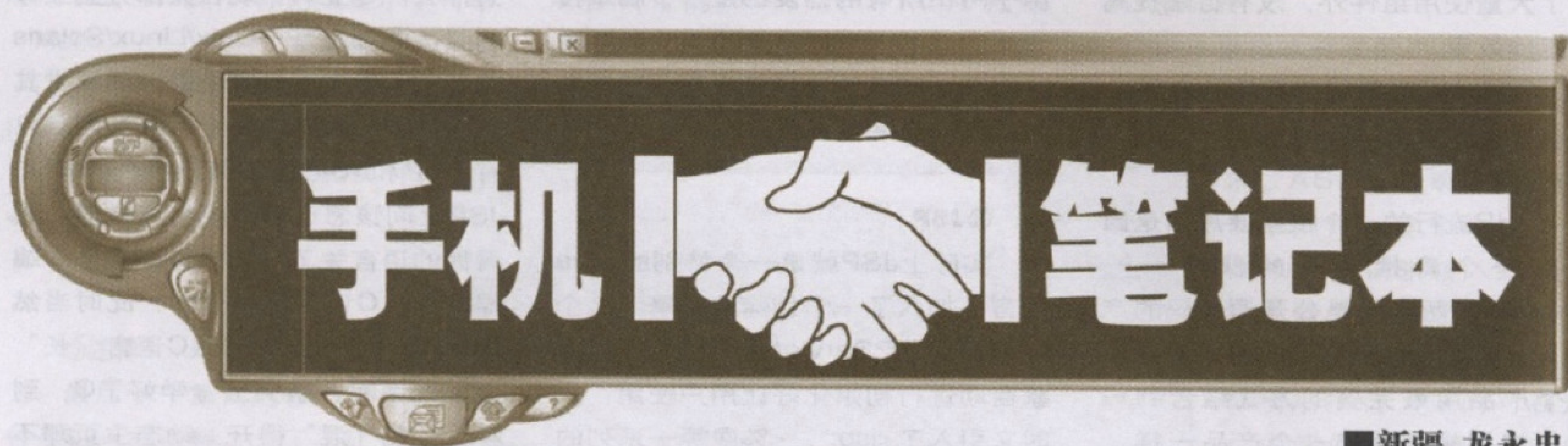
面对这3种技术，你的选择可不能简单比较一下它们的强势与弱势就决定了。如何选择一门动态网页技术取决于你学习的目标，如果你只是想做一个简单的应用，尽力想在短期内完成，那么ASP就已经足够，好学好用，不用犹豫，就是它了！如果你想做一个企业级别的应用，或就想靠制作主页谋生，那么最好考虑后两者，为什么？专业啊！现在大部分企业级的服务器都是基于Unix/Linux/Solaris等系统，很多时候系统最大的要求其实很简单：稳定、安全！而这两点只有PHP和JSP能做到。那么PHP与JSP之间该怎么选择呢？我觉得主要看你的语言关了，如果你天生是个编程高手，C语言玩得很转，此时当然选择PHP了，谁叫它跟C语言“长”得那么像呢？事实上，学好了C，到哪儿都能“混”得开，动态主页那不过是小菜一碟。话说回来，如果你一开始就在学Java，那为了节约资源起见，建议你就用JSP好了，也是很有前途的。

本期推荐

1.JSP天空网（http://www.jspsky.com/）：比较专业的JSP学习网站，分为三大块：源码下载、教程下载与技术文章，无论你是菜鸟还是高手都能在此找到理想的学习资源。

2.JSP技术之窗（http://www.51jsp.net/）：一个比较理想的JSP学习网站，内容全面而且丰富，缺点是更新速度比较慢。

连续25期的新鲜打造个人网站专题结束了，从2003年01期开始，她陪伴你走过了一年，在网站专题结束之前，我翻看了专题的全部内容，其中的每段话，每个字都记忆犹新，我的目标就是尽我所能为大家提供帮助，我一直认为，学习是一个过程，一种方法，重在实践，通过此专题如果你能成为一个主页设计高手，那对我就是莫大的鼓励；如果你只是了解了主页制作的一些基本问题，能按照文章中的实例实践成功，我也会感到由衷的高兴，或者，你收获甚微，但能从字里行间中读出我的真诚，我也心满意足。最后感谢美丽人生，感谢iCat，感谢ACJ！感谢所有的读者！



手机+笔记本

■新疆 龙永忠

随着手机的普及，在PC上利用手机实现无线上网受到了潮流一族的追捧，今天，我们将在这里一起探讨低成本无线接入的话题。

无线接入如今已有多种方式，下面我们对常见两种方式的性能进行一下比较。

1.中国移动GPRS的性能：GPRS和联通的CDMA 1X掌中宽带均属于2.5G技术，GPRS可供给用户最大8个信道，以每个信道数据速率9.6kbps的标准分析，GPRS目前最多只能提供4个下行信道，可实现的最大速率为38.4kbps（9.6kbps×4）。当然由于系统设备不同，GPRS每信道也有速度可达14.4kbps的，但这种系统极少。

2.中国联通CDMA 1X掌中宽带的性能：理论上CDMA 1X可为客户提供的最大信道数为16个，可实现的最大速率为153.6kbps（9.6kbps×16）。

在进行了简单的性能比较后，我们来谈一下如何接入无线网络。谈到接入方式，最方便的便是选购一块无线上网卡，但它也有自己的缺点：1.有些笔记本电脑不带PCMCIA插槽；2.一块无线上网卡价格近2000余元，太贵！这也是移动运营商推广受阻，或者说是大家不太接受的原因吧。

小知识：专用的无线上网卡非常小巧，目前几乎所有的上网卡都是PCMCIA接口，无线上网卡一般有个可伸缩的天线，需安装驱动和相应的程序。

最经济的接入方式非手机+笔记本莫属了，这是在现有的设备下，不需另外投资即可实现无线上网的最佳方式了，但前提是你的手机必须支持GPRS或CDMA并已开通数据业务（可到营业厅或拨打客服电话来开通）。

首先要设置手机（笔者使用的是普天三洋SCP-550，值得一提的是TCL1999型手机不用设置），手机的设置非常简单，只需要在“设置”→“通信功能”→“通信设定”下选择Packet即可（其它手机可参见随机附送的用户手册，或在经销商那里设置）。接着是笔记本电脑的设定，笔者的操作系统是WinXP，用数据线连接手机和笔记本，一定要确认手机处于开机状态。笔记本电脑会检测到新硬件，然后按屏幕提示安装数据线自带的驱动程序即可。安装完毕后会在笔记本电脑“控制面板”→“电话及调制解调器选项”→“调制解调器”里出现“SANYO Modem”，说明驱动安装成功。

接下来建立拨号连接，在“控制面板”→“网络连接”下选择“新建连接向导”，在“网络连接类型”里选“连接到Internet”，点击下一步，在页面中选“手动设置我的连接”，点击下一步再选“用拨号调制解调器连接”，再点击下一步，在“连接名”中输入ISP名称（可根据自己喜好任意输入，比如“三洋宽带”等），点击下一步，在“要拨的电话号码”栏里填入“#777”，点下一步进入“Internet帐户信息”，“用户名”和“密码”均输入CARD或card，注意输入的用户名和密码大小写要一致。建立成功以后，“网络连接”下会出现相应的连接，双击该连接即可上网冲浪了（图1）。

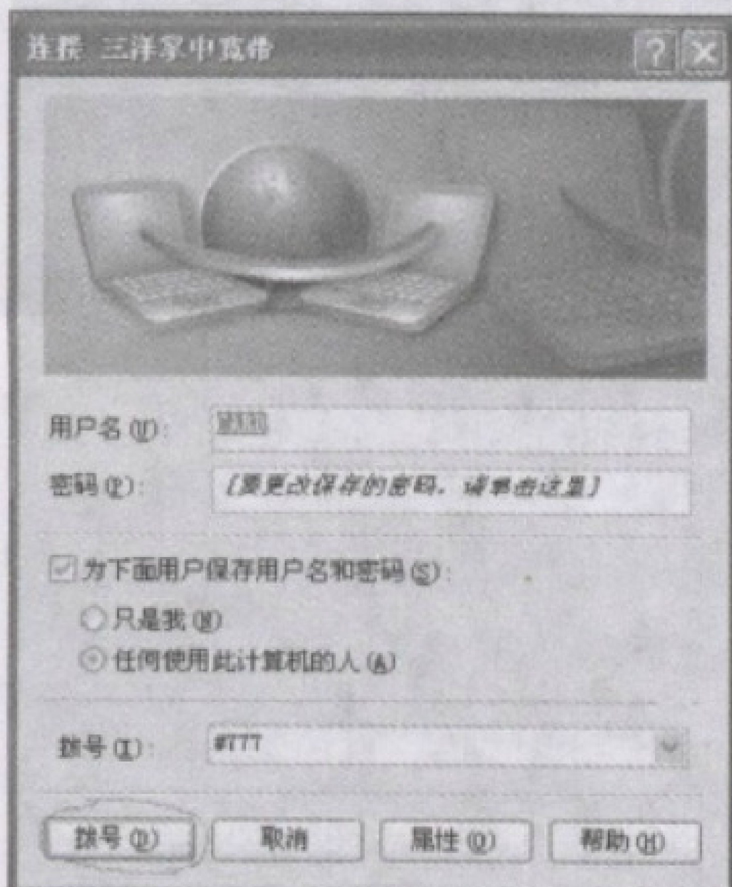


图1

我们可以到“世界网络”网站（http://www.linkwan.com/gb/）测速。对于GPRS，白天速度一般最高只能在30kb左右，但没有掉线的现象，凌晨两点以后最高可达50kb左右。对于CDMA 1X，白天速度一般最高可达50－109kb，夜间最高速可达119kb左右，基本是ISDN的水平。

我个人感觉使用手机+笔记本上网，最大的好处是不用再另购设备，可以一机多用，同时基本上适合各种电脑要求，只要有USB接口就行。其使用费用基本上和使用无线网卡相同，因为各地收费标准不同，无法向大家详细介绍，具体标准可向当地1860（中移动）或1001（联通）查询，他们有多种套餐可供选择，一般来说联通费用比移动便宜。

GAME 游戏地带

口袋球

■运营公司：掌尚星空
■游戏类型：益智
■适用机型：NOKIA 3650/7650/6600
■下载方式：wap.m2me.com
■资费说明：4.5元



一款全新类型的原创益智游戏，游戏以可爱的手机精灵为主角，以全新的形式在螺旋式的游戏台上展开。游戏的玩法很简单，玩家定好画面中央旋转炮台的角度，就可以发射击打上方发球器随机发出的精灵球，还可以把自己最骄傲的成绩上传到网上，进行排名——要知道这可是全国的排行榜哦！

极速冲浪

■运营公司：深圳腾讯
■开发公司：BBMF汉化（由韩国引进）
■游戏类型：回合策略类
■适用机型：NOKIA 7650/3650，Motorola T720
■下载方式：手机登录到移动梦网→百宝箱
■资费说明：4.5元



在惊涛骇浪中体验速度的快感不是人人都可以做到的，但你可以选择极速冲浪手机游戏，在手机上体验身临其境的刺激感受。玩家必须在规定的时间内完成全程赛事，期间玩家还要避让很多障碍，同时也可通过上下按键进行加速和减速。



沙漠风暴M1A2增强版

■运营公司：深圳数字鱼
■游戏类型：战争模拟
■适用机型：NOKIA 40(*)/NOKIA 60(*)：7650/3650
■下载方式：NOKIA 40(*)发送短信M到10200520004/NOKIA 60(*)发送短信M到10200520503
手机登录到移动梦网→百宝箱→动作游戏
■资费说明：5元

坦克大战是一个游戏玩家们都耳熟能详的经典游戏，现在，你可以在手机上对它有一个全新的体验。1991年1月17日，你所率领的坦克部队奉命参加多国部队的沙漠风暴行动，你驾驶的是最先进的M1A2战车，任务是夺回科威特的油井，摧毁伊拉克的飞毛腿导弹基地、军工厂，打击伊拉克共和国卫队。游戏紧张刺激，在与敌军的坦克对决中一定能让你过足瘾。

蜘蛛侠

■游戏公司：掌中米格
■游戏类型：动作
■下载方式：NOKIA 7650/3650系列发送短信M到10200380100 7210系列发送短信M到10200380101
手机登录移动梦网百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏
■资费说明：10元



你还记得儿时的蜘蛛侠漫画和最近的蜘蛛人电影吗？现在，这个精彩的故事即将在你的掌中重现。格林是一个阴险无比的流氓大亨，他不断绑架那些无辜市民，然后高价勒索他们的家人来赎身。勇敢的蜘蛛侠绝不会让他的诡计得逞，不过随着蜘蛛侠不断解救人质，格林绑架的手段和勒索的价码也在不断升级，蜘蛛侠能彻底摧毁格林征服世界的计划么……

插图 宋洋

应用心得

编者按：如今“木马”猖獗，造成破坏也越来越大，本刊2004年02期“实用软件”栏目刊登了《学进程、杀木马》一文，对于木马的查杀进行了比较详细的讲解。本栏目这次刊出《进程高手的三大必杀技》一文，正所谓“戏法人人会变，巧妙各有不同”，本文算是对“学”文的一点补充吧。衷心希望读者朋友们可以免受“木马”之苦！

本期推荐文章

■《给Windows XP安装光盘“瘦身”》

将Windows XP安装光盘“瘦身”100多兆算不得什么，关键是实现“瘦身”的方法，看看能不能举一反三，应用到别的地方。

■《Windows Server 2003配置技巧心得》

Windows Server 2003虽然推出的时间也不算短了，但大家对它的熟悉程度远比不上98、2000、XP，本次介绍一些配置技巧，希望可解大家的燃眉之急。

进程高手的三大必杀技

■福建 知足常乐

与电脑打交道的过程中，难免遇到形形色色的疑难杂症。要想迅速解决问题，关键要找准问题的症结。熟悉进程玩法，不但能帮你迅速找到问题的症结所在，而且还有一些特殊的妙用之处。想晋升为玩转进程的高手吗？相信下面3招“必杀技”能让你受益。

一、火眼金睛——巧抓恶意程序

防火墙能让系统的安全性大大提高，但它们也不是万能的。如果想达到“万毒身边过，片毒不染身”的最高境界，就必须熟悉可疑进程的判断方法。

1.从CPU资源占用分析

恶意程序活动时，不可避免地占用部分CPU资源。当你怀疑系统染毒时，可观察“任务管理器”的CPU资源占用一栏，往往能直捣黄龙、迅速揪出害群之马。

举个笔者亲身经历的例子。有一次笔者打开IE时，发现首页被更改，打开“Internet属性”窗口进行更改，但重新打开IE还是老样子。初步估计，肯定有不怀好意的程序在背后作祟！打开Windows XP的“任务管理器”，切换到“进程”页面，为了更好地观察CPU占用情况，先单击“CPU”栏进行排序，然后打开IE的“Internet属性”更改主页。当单击“确定”返回时，笔者发现了，有一个名为“Deskstar.exe”的进程十分可疑，CPU资源瞬间占用了几个百分点！肯定是它了，找到该文件的存储位置，将其删除，重新更改首页，终于成功了。

2.文件名与常见程序相似

乔装打扮是恶意程序必须学会的“首要”本领，只有这样才不容易被发现。比如冰河木马的服务器程序，主进程的文件名是“Kernel32.exe”，貌似Windows系统文件“Kernel32.dll”；再如，“Falling Star”木马，它的主进程文件名“internet.exe”，不小心看还以为是输入法进程“internat.exe”。对于这些名称类似系统文件的进程，你可要长个心眼！

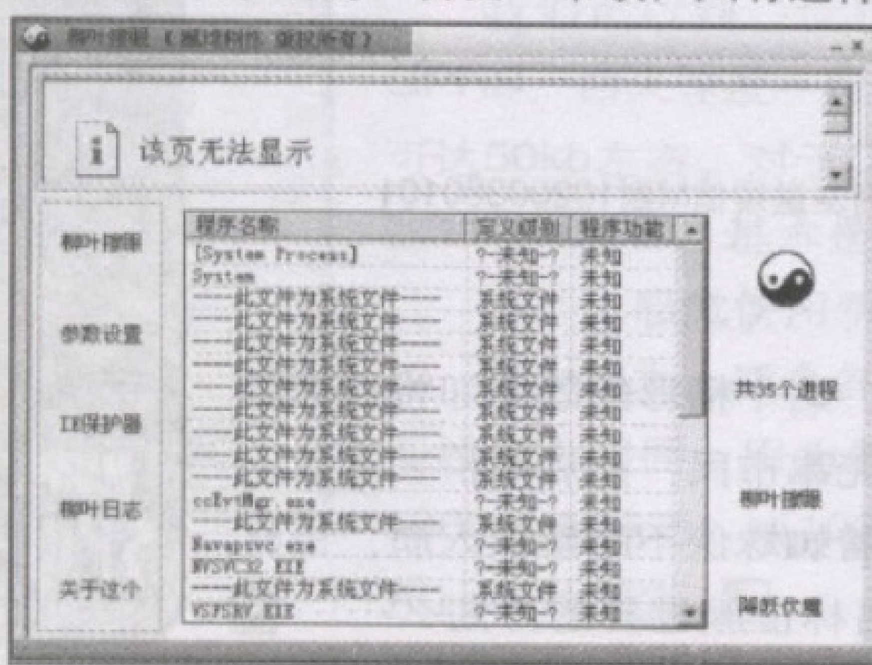


图1

一般情况下，任务管理器提供的进程列表会多得让你眼花，如果能将属于系统的正常进程先行排除，接下来的分析将会“清爽”好多。“柳叶擦眼”就有这个特效，你可迅速将目标集中在非系统文件上（如图1）。为了让软件正确地进行分析，建议你先单击“参数设置”，定义好相关的文件列表。

这里要提醒大家注意的是，对于Windows 2000/XP，存在着一个名为“System Idle Process”的进程，CPU空闲多少资源，将在这个进程上体现出来，切莫以为该进程是不良程序。

二、连环杀手——巧用进程树对付再生木马

现在一些病毒、木马程序已摆脱过去那种容易被“宰割”的处境，被删除后的木马又自动再生，明知道有恶意程序存在，但就是不能彻底删除，再有耐心的人都会着急！为何被删除的木马能自动再生？关键是采用了双进程互相保护的技术手段，两个进程相互照应，当其中一个木马进程发现另一个不存在时，它就会自动将其复活。如此反复！

对于此类木马，应该使用“结束进程树”的方法，才能将相关的进程全部删除。一个程序运行后，如果还调用其他程序来执行操作，这两个程序就构成一个“进程树”，前者称为“父进程”，后者称为“子进程”。对于不断再生的程序，你只需找到对应的父进程，然后结束它的“进程树”。解决方法分两步。

第1步：查找对应的父进程。

PrcView能帮你查看进程树的状况。启动PrcView，执行主菜单“查看→进程树”，你将直观地查看到各个进程间的“父

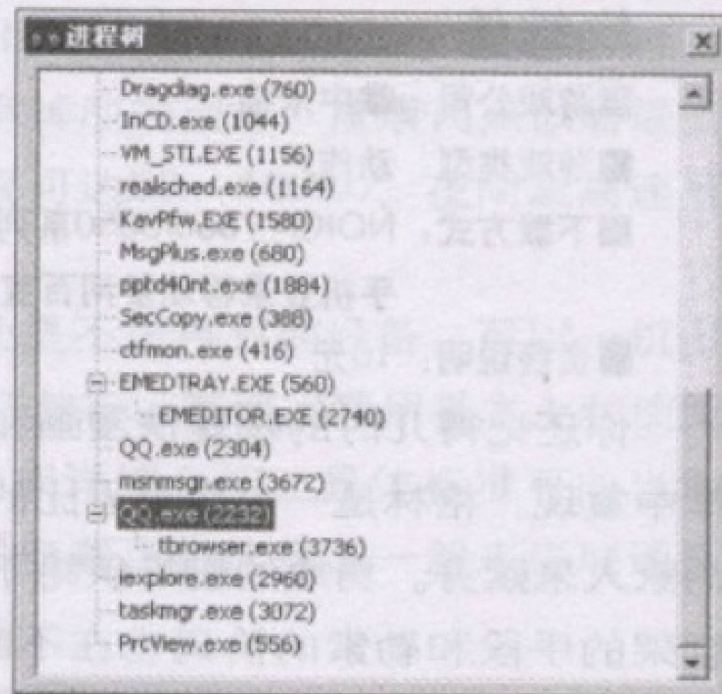


图2

子”关系。比如笔者在QQ中打开腾讯浏览器，“tbrowser”就成了“qq”的子进程（如图2）。

第2步：结束进程树。

Windows XP的“任务管理器”提供了“结束进程树”的功能。打开“任务管理器”后，使用鼠标右键单击刚才找到的父进程，从弹出菜单中选择“结束进程树”（如图3）。

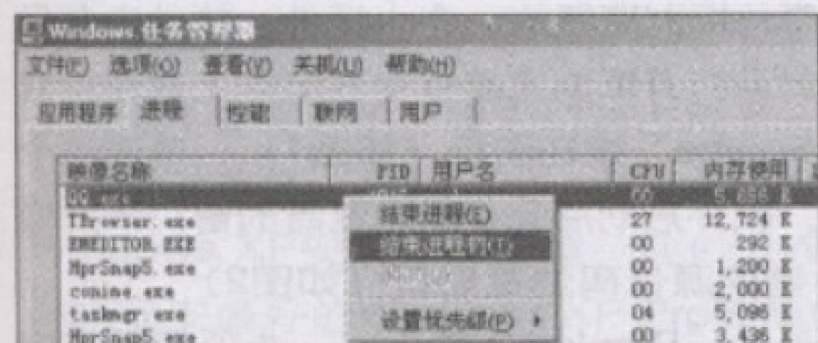


图3

三、有为无为——清理指定进程的内存

对于内存容量有限的朋友来说，系统执行一段时间后，往往需要对内存进行优化清理。清理后，虽然可用的内存空间增多了，但再次执行原来加载过的程序时，相关的内存资源全部需要重新分配，程序启动的时间会有所增加。鱼和熊掌能否兼得？事实上，微软早就考虑到这一问题，它为开发者提供的资源包中，就包含着这样的一个小工具——Empty，该命令将对指定进程进行清理。在实际使用中，如果你发现某个软件占用的内存资源特别多，可考虑让它帮忙一下。

第1步：获取进程的ID号。Windows XP的“任务管理器”提供了进程ID号信息。如果没有显示出来，请执行主菜单“查看”→“选择列”，选择“PID（进程标识符）”。

第2步：在命令行窗口使用Empty命令。格式：Empty 进程ID号。

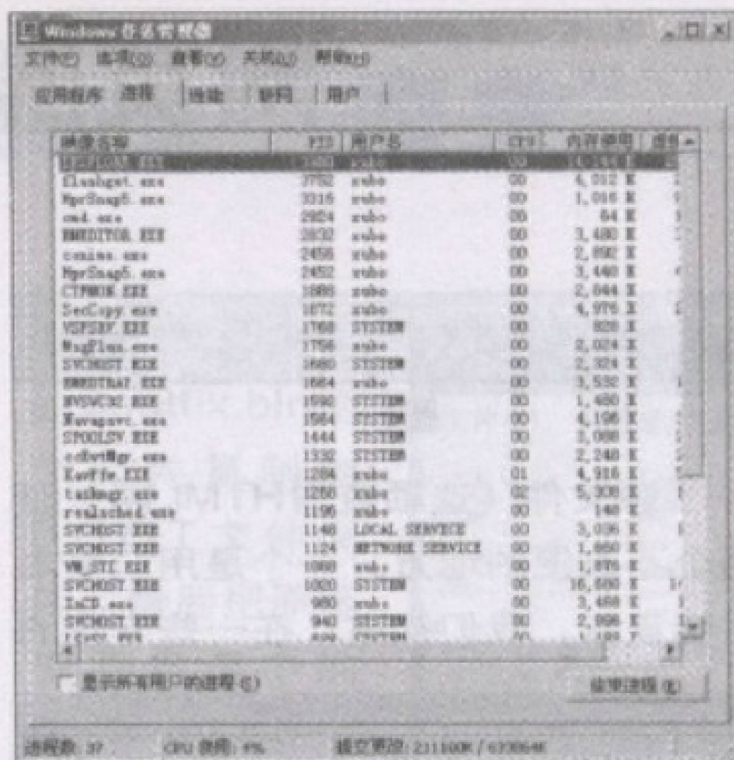


图4

笔者做了个试验，清理前IE占用了14 144kB的物理内存（如图4），使用Empty清理后，内存占用减少到2472kB，一下子缩减了10MB以上的内存占用（如图5）。

文中提到工具的下载地址——

①柳叶擦眼：http://www.pcdog.com/soft/18008.htm。

②PrcView：http://www.onlinedown.net/soft/4613.htm。

③Empty：ftp://ftp.443.ch/docs/Microsoft/NT4/NTKnowledge/RESKT4U3/X86/IFULLNTRK/Diagnost/_I386_EMPTY.EXE。为方便使用，下载后请将文件更名为“Empty.exe”。

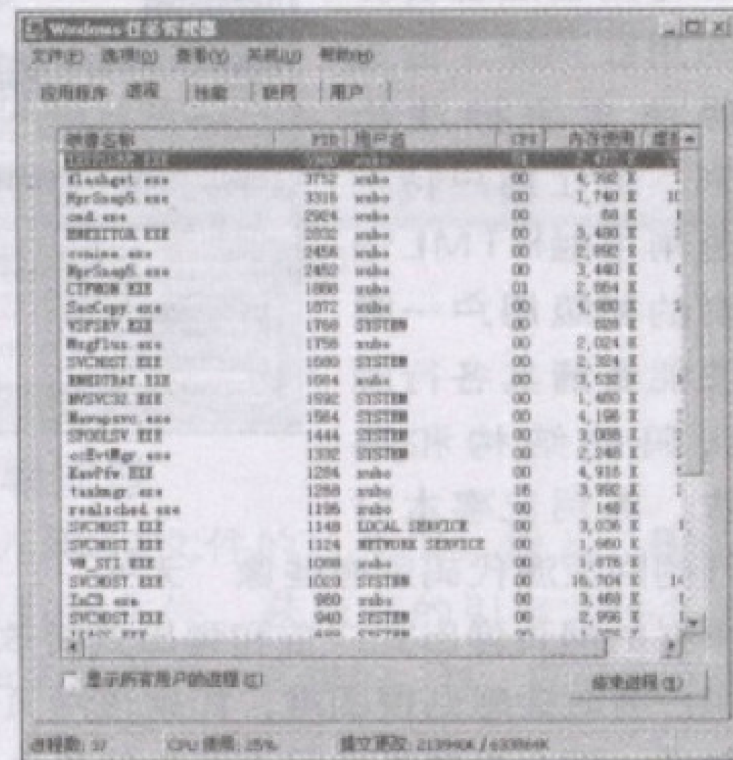


图5

QQ多彩消息自由炫

■湖南 洞庭湖

大家近日一定收到过多种色彩、多种字体的QQ消息，在接收消息框中复制后再把它们发给别人却发现效果丧失，仔细查看聊天记录才发现原来都是些看不懂的代码（如图1）。实际上这些代码是RTF源码，用Word制作一个简单文档存为RTF格式，用记事本打开，看看是否类似？显然Word生成的RTF源码并不精简，而QQ又需限制消息长度。那么对于不懂RTF源码意义的用户，是不是就只能通过复制别人的源代码才能炫一把？放心，还是有软件作者关注这一块的，让我们来看一看这款“OICQ超大彩色文字编辑器”（下载地址是http://www.goldenli.com/leon/files4down/qqBigColorText.zip）。



图1

软件使用一看界面就明了（如图2）。上方是编辑区，只要用过Word等文字编辑软件即可轻松上手。输入文字并选定后可任意调整文字的大小、色彩、字体等属性。点击编辑框下的“高级”按钮可打开/关闭下方的“高级”面板，利用此面板可进行更多设置。这里只说明几条应用技巧及注意事项。

1.“复制”与“自动”。编辑好文字后点击编辑区下方的“复制”按钮，可将文字对应的RTF代码复制到剪贴板，之后可直接粘贴在QQ的消息发送框中。如果你习惯使用QQ的聊天式窗口，也许“自动”按钮更为实用，只要在编辑文字后点击一下，代码即可自动粘贴入QQ消息发送框！如果打开了多个聊天窗口，软件会寻找最后一个被操作过的窗口并粘贴代码。

2.“收藏夹”的使用。如果经常用此软件发送消息，一定要学会使用收藏夹。在高级面板的右方软件作者已给出了部分常用消息，单击某一条即可调用（双击是删除！）。你也可对此收藏夹进行扩展，只要编辑好待收藏消息然后点击“添加到收藏夹”按钮，在弹出窗口中输入名称就可完成收藏任务。

3.特殊字符的输入。要让你的消息更炫，别忘了使用特殊字符。你当然可从其他文字编辑软件中进行拷贝，但常用特殊字符的加入则可通过高级面板中的“字符列表”按钮实现，具体使用方法一试便知。

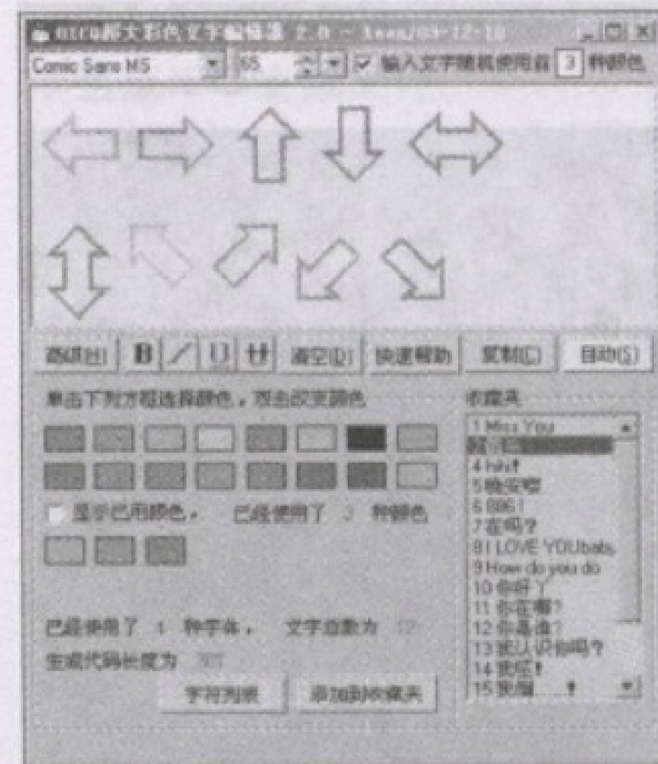


图2

4.减少代码长度的方法。QQ2003每条消息仅允许放400字节，多余的会被截掉。软件在高级面板上随时显示当前生成的代码长度，同时多出时还会弹出提示框。当代码长度超出标准时，你可采取的措施除了减少文本长度外，还可减少使用的颜色数、字体数以及相邻字符的样式改变频率。

网页源码轻松查

■安徽 松涛

查看网页源代码的作用我想不用多说了吧。我们可在IE浏览器中通过选择"查看"→"源文件"选项查看HTML网页源代码，但这种查看方法有两个不方便的地方。一个是用记事本打开的网页源代码显得太平铺直叙。我们知道，在一些专业的网页编辑工具中，对于许多专用函数和专用语法都会分别用红、绿、蓝等颜色文字标注出来，这让用户特别是刚接触HTML语言的初级用户一眼便能看清其各行源代码的结构和层次，而用记事本打开的网页源代码则有些像"天书"。另一个是对于一些没有菜单栏的网页弹出式广告和弹出式特效的HTML源代码的查看，用户有时会感到很困难。如果该网页再禁止用户使用鼠标右键的话，那么再精彩的网页特效似乎也只能望洋兴叹了。其实，用户可用"BlazingTools Instant Source"（以下简称BIS）以全新的方式查看HTML网页源代码。



图1

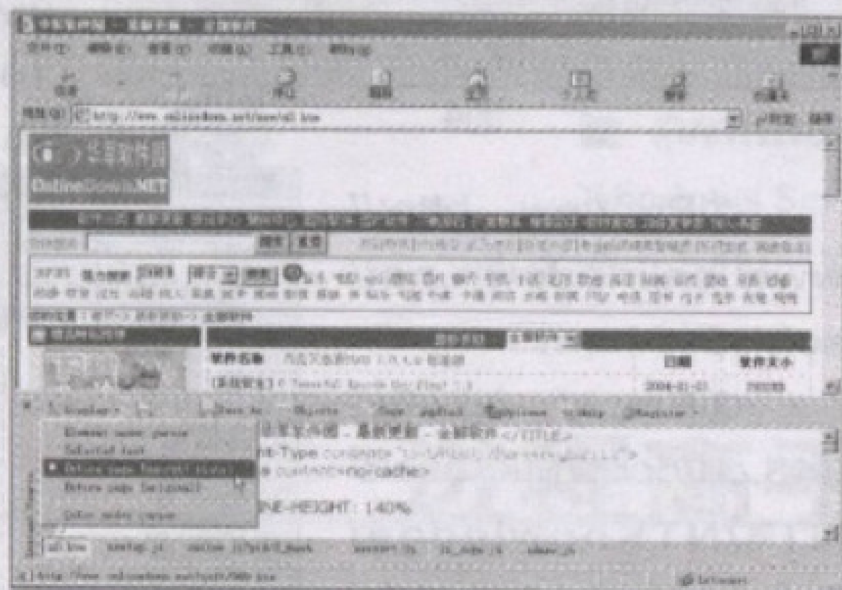


图2

BIS可在http://www.onlinedown.net/soft/23848.htm下载它的最新版本。

这款工具安装后，在桌面和开始菜单中均找不到其快捷方式。用户可将这款工具看作IE浏览器的一个小插件。软件安装后需要重新启动电脑，这时再打开IE浏览器就可在IE的工具栏中看到这款工具的"Instant Source"按钮图标（如图1），单击这个按钮图标即可启动软件。软件启动后会在IE浏览器的窗口下方增加一行工具栏和一个小型的源代码浏览窗口（如图2）。

在BIS的工具栏中单击"Display（显示）"选项菜单可定制网页源代码的查看方式。软件可提供的网页源代码查看方式有很多种，用户可根据需要自行选择，这里不再多说。

在BIS工具栏中单击"Objects（对象）"按钮，在弹出的对话框中可看到BIS已将当前网页中所包含的所有链接按Images（图像文件链接）、Flash movies（Flash动画文件链接）、Scripts（脚本链接）和Links（网页链接）进行了归类整理（如图3）。用户可选择将所有链接或某一类别的链接导出到一个文本文件中，也可通过单击"Copy URL"按钮将一个选中链接的具体URL地址复制到剪贴板中，甚至可通过在BIS工具栏中单击"View（预览）"按钮对一个图像链接或一个Flash动画文件链接所对应的图片或SWF格式的Flash动画进行效果预览。

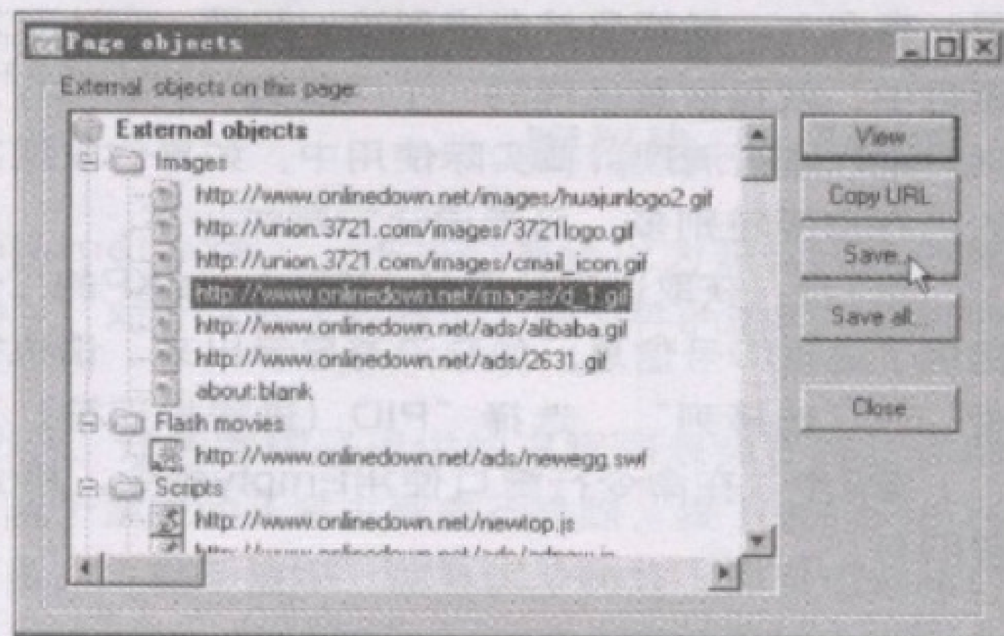


图3

信息查询的好帮手——Google快照助手

■贵州 冰河洗剑

相信现在大多数人在网上查询信息时，都是用Google进行搜索了。用它得到的信息全面，而且有独特的网页快照，非常方便。在搜索的结果中，可能包含查询信息的某些原始网页已不存在了，这时我们就可打开在Google服务器中保存的该网页的镜像——网页快照，获得需要的信息。但有时会出现快照也无法访问或链接不爽的情况，让人无可奈何。不过，现在有了"Google快照助手"就好了，它可让我们顺利地打开无法访问的Google快照。

Google快照助手可到http://download.pchome.net/php/dl.php?sid=15115下载，安装后会集成在右键菜单中。在IE浏览器中打开Google网页查询，在显示的搜索结果上点击右键，选择使用"Google快照助手打开网页"，过一会儿软件就会调用自己的浏览窗口打开该网页的快照了。当然，我们也可执行软件后，在刚才的链接上选择右键中的"复制快捷方式"，然后粘贴在地址栏中（如图1）。如果还是无法打开该快照的话，可在工具栏中选择更换打开的方式，可解决大部分问题。另外，软件还可作为一个搜索工具使用，点击"搜索"按钮，就会打开Google主页进行搜索了。

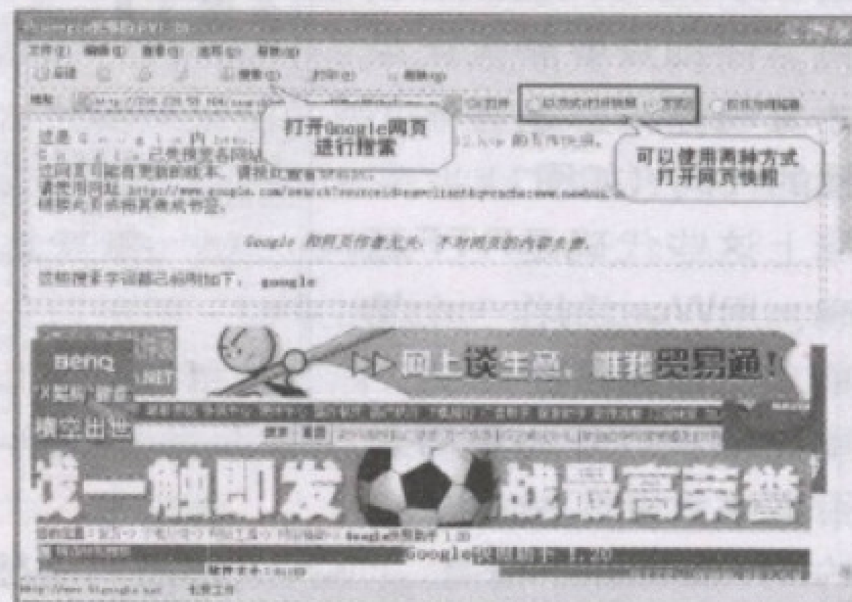


图1

怎么样，有了"快照助手"是不是可以让我们碰到的"无法打开网页"的错误提示统统消失了？

一句话技巧

在Win98的DOS实模式下，如果需要关闭计算机，那么常规的方法是伸手去按下电脑主机前面板上的电源按钮。其实，在DOS实模式下，我们还有一个关机的软方法，就是在DOS提示符下键入"win /z"，然后按下回车键，再任意按下一个键，则电脑将自动关闭。

（山西 西贝）

给Windows XP安装光盘"瘦身"

■福建 陈洪强

Windows XP安装光盘中的许多文件是我们很少用到，甚至从来不会用到的，但它们却占用了一定的光盘空间。通过本文介绍的方法，可制作出一张比原版光盘少了100多兆空间的Windows XP安装盘。这里，我们以Windows XP Pro为例，并以已安装好的Windows XP Pro为操作平台进行制作。

首先说一下制作过程中要使用的软件：Windows XP Pro安装光盘一张、WinHex（下载地址为http://jstt-http.skycn.net:8080/down/HA_WHex11_2SR1_ZQ.rar）、CDImage（下载地址为http://antivirus.pchome.net/php/tdownload2.php?sid=2874&url=/utility/cdr/cdimage.zip&svr=2&typ=0）、Bbie（下载地址为http://public.www.planetmirror.com/pub/nu2files/bbie10.zip）。

一、获取安装所需文件

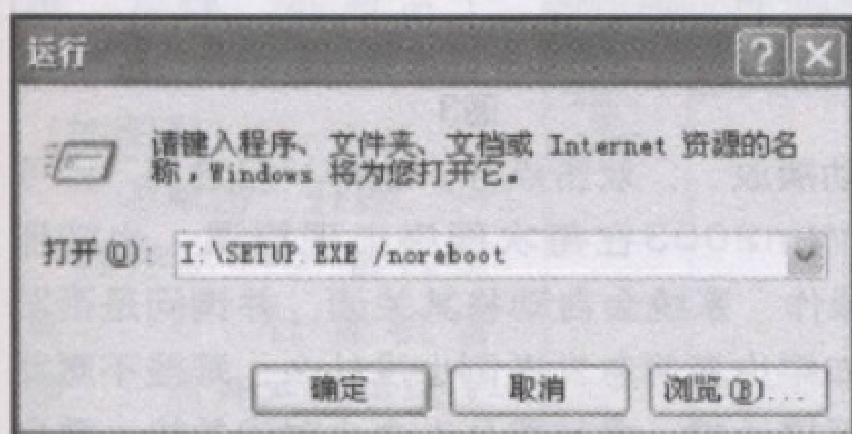


图1

首先，我们把Windows XP Pro安装光盘放入光驱，然后在Windows的"运行"对话框中输入Windows XP Pro安装程序的路径并在其后加上安装参数/noreboot进行假安装，如图1。需要注意的是，我们选择的安装类型应该是"全新安装"。另外，在安装进行到选择安装选项时，要单击窗口中的"高级选项"按钮，进入自定义Windows XP选项窗口，在这里把"从安装CD复制所有安装文件"复选框选上，如图2。

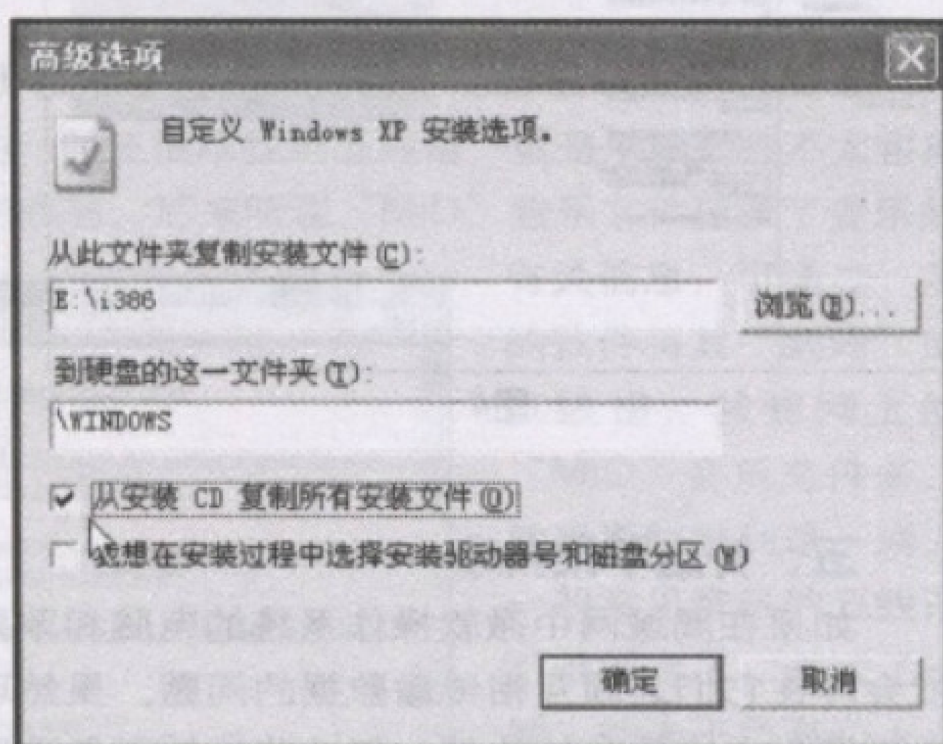


图2

因为在安装时使用了/noreboot安装参数，所以在安装文件复制完成后，就会自动退出安装程序，返回到桌面。此时，在系统根目录下可找到两个名为WIN_NT.~BT和WIN_NT.~LS的文件夹。

二、调整安装所需文件

在系统根目录中，把WIN_NT.~LS文件夹更名为"install"，把WIN_NT.~BT文件夹更名为"BOOT"（大写）。接着，把BOOT文件夹移动到install文件夹中。然后进入install文件夹，把SIZE.SIF这个文件删除掉。进入BOOT文件夹，把Migrate.inf和Winnt.sif这两个文件删掉。当然，为了实现Windows XP的无人值守安装，我们也可使用自己的Winnt.sif文件来替换原来的文件。

如果你希望制作出来的安装光盘在启动时会出现"Press any key to boot from CD"的提示，那么我们可以把原安装光盘I386文件夹内的Bootfix.bin这个文件复制到BOOT文件夹内。最后把原版安装光盘中的SPNOTES、WIN51、WIN51IP、WIN51IP.SP1这几个文件复制到install文件夹中。调整后的install文件夹如图3所示。

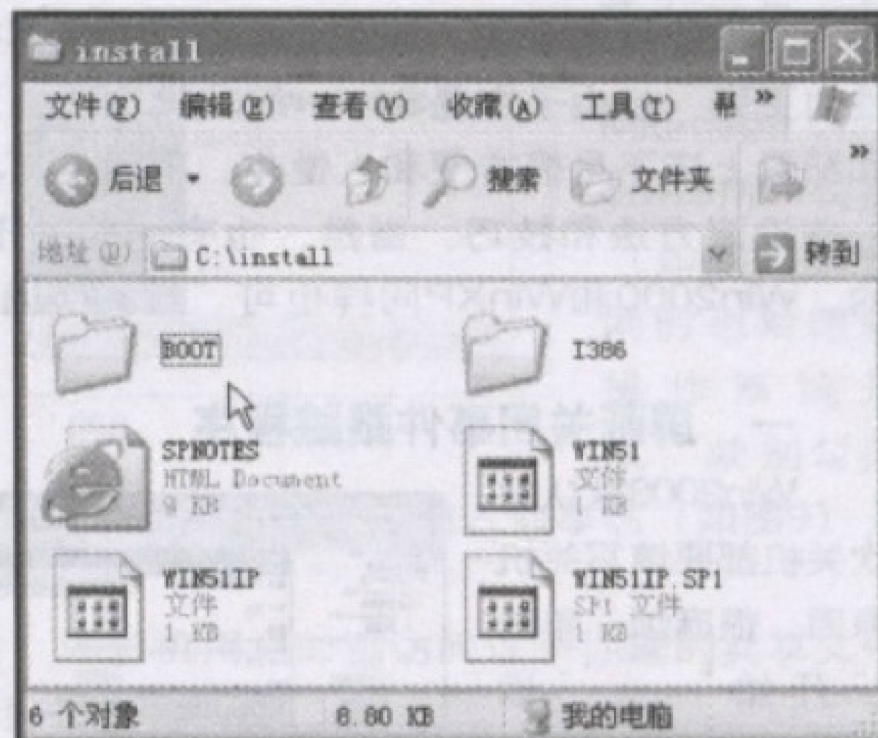


图3

三、获取并修改引导文件

在命令提示符下进入Bbie文件的目录下，输入"Bbie H:"命令获取光盘启动引导文件。获取后的引导文件名为Image1.bin，保存在Bbie文件夹中（这里的"H"应改为你自己的光驱盘符）。

启动WinHex软件，打开Bbie文件夹内的Image1.bin这个文件，然后使用WinHex"搜索"菜单中的"替换文本"功能，把文件内的"I386"替换为"BOOT"（大写），共计替换1次，保存后退出，如图4。

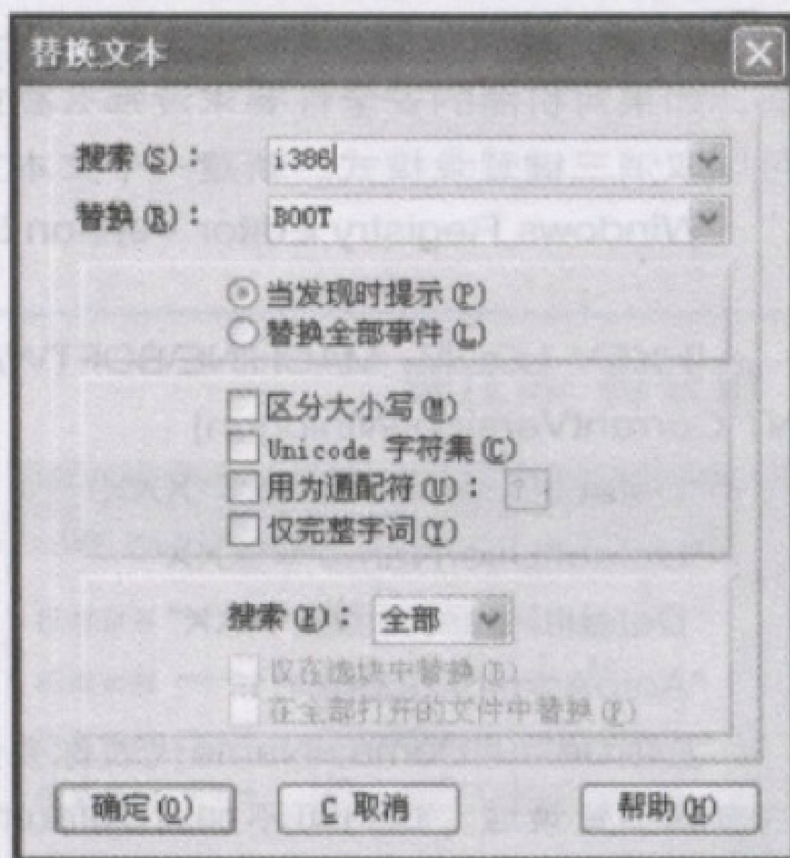


图4

启动WinHex软件，打开BOOT文件夹内的Setupldr.bin这个文件，然后使用WinHex"搜索"菜单中的"替换文本"功能，把文件内的"I386"替换为"BOOT"（大写），共计替换4次，保存后退出。

四、制作ISO光盘镜像文件

在命令提示符下进入CDImage文件的目录下，输入如下命令生成ISO镜像文件。

```
cdimage -lMyXP -bc:\Bbie\image1.bin -h -n -m -o c:\install c:\Myxp.iso
```

这里的"c:\Bbie\image1.bin"为光盘引导文件的完整路径，"c:\Myxp.iso"为ISO光盘镜像文件的保存路径。Cdimage的详细参数说明可直接输入Cdimage.exe（不加参数）来获得。

经过以上设置后，在C盘的根目录下就会生成一个名为Myxp.iso的光盘镜像文件，大小只有448MB，相比原安装光盘的560MB少了112MB！最后，通过Nero或Alcohol 120%等软件的镜像烧录功能可很方便地把它刻录出来，这样一张经过瘦身的Windows XP安装光盘就制作出来了。

Windows Server 2003配置技巧心得

■北京 毛然

Windows Server 2003（以下简称Win2003）是目前最新的一套微软操作系统，其安全性和稳定性都有大幅提高，兼容性也更强，但由于它是Server级的操作系统，所以在一些设定和配置上还不是很方便和人性化。下面就简单说说Win2003的一些设置方法和技巧，当然，也有一些并不是Win2003特有的，Win2000和WinXP同样也可"触类旁通"。

一、屏蔽关闭事件跟踪程序

Win2003默认每次关机都要填写关机原因，很麻烦。单击"开始"→"运行"，输入"gpedit.msc"，打开组策略编辑器，在左栏依次点开"计算机配置"→"管理模板"→"系统"，在右栏找到"显示'关闭时间跟踪程序'"，双击打开它，将其禁用即可（如图1）。

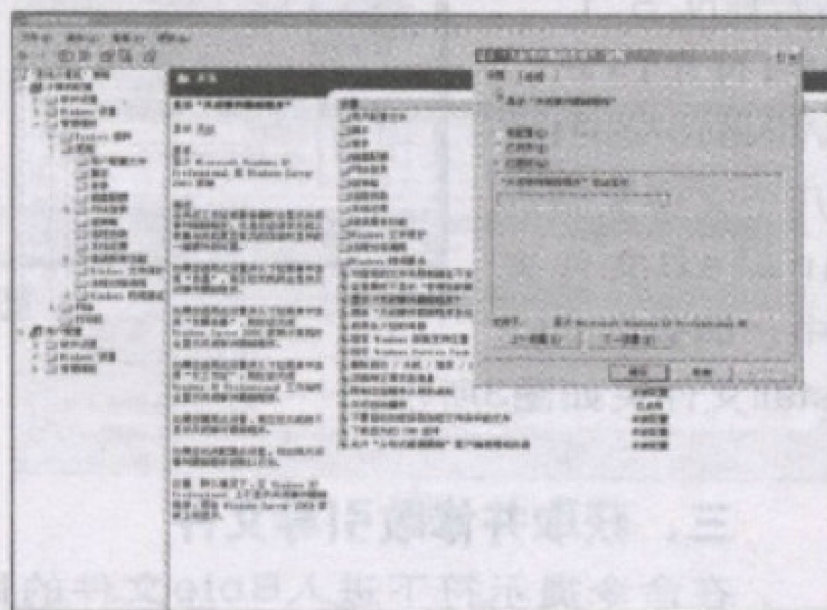


图1

二、启动时自动登录

Win2003每次登录都要按Ctrl+Alt+Del，输入用户名、密码。如果对机器的安全性要求没那么高或只有自己用，那完全可以取消三键登录模式。新建一个文本文档，输入以下内容：

```
Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon]
"DefaultDomainName"="XXX"
"DefaultUserName"="XXX"
"DefaultPassword"="XXX"
"AutoAdminLogon"="1"
```

其中DefaultDomainName代表你要登录的域的名字，如你的电脑不登录域，这行可不加；DefaultUserName代表登录用户名，输入你自己的用户名即可；DefaultPassword代表登录密码，如没有密码这行可不加。写完以后存盘，将后缀名改成.reg，再双击将其输入注册表，重启后即可自动登录。

三、USB闪存、移动硬盘的盘符分配

Win2003有个非常奇怪的现象，如果你插入USB闪存或移动硬盘，系统会提示找到新硬件并告知可以使用，但你就是在"我的电脑"里找不到这个添加的盘符，而与之相关的操作更是无从谈起。

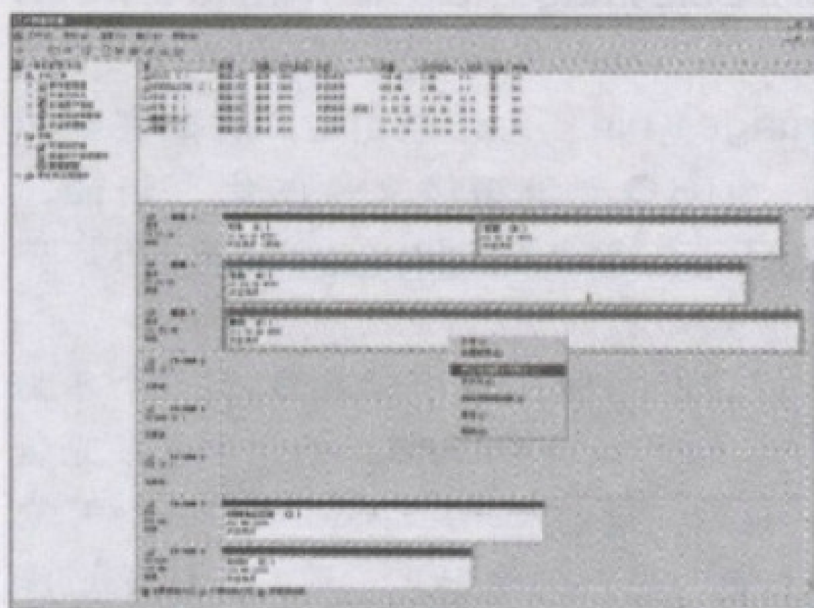


图2

单击"开始"→"程序"→"管理工具"→"计算机管理"，单击左栏存储下的磁盘管理，在右栏下方的磁盘状态栏中肯定能找到你那个新加入的硬盘。右键单击代表硬盘的条块，选更改驱动器号和路径，单击添加，在指派以下驱动器号后选一个盘符，确定后在资源管理器里就能看到并正常使用了（如图2）。

四、禁用光盘自动运行和显示错误报告

Win98/Me的操作系统禁用光盘自动运行较简单，Win2003就麻烦一点。打开组策略编辑器，在左栏依次点开"计算机配置"→"管理模板"→"系统"，在右栏找到"关闭自动播放"，双击点开，选择"已启用"即可（如图3）。另外，Win2003在每次程序出现错误，也就是Win98下俗称的非法操作，系统会自动将其关闭，并询问是否发送错误报告给微软。如果你真愿意发送倒也没什么，那些不愿发送的就会觉得频繁出现提示框，尤其是几十个小时没关机，重启一次，累积的错误报告会很多的，所以就要屏蔽掉它。还是在组策略编辑器里，在左栏依次点开"计算机配置"→"管理模板"→"系统"→"错误报告功能"，双击右栏的显示错误通知，再选择"已禁用"即可（如图4）。

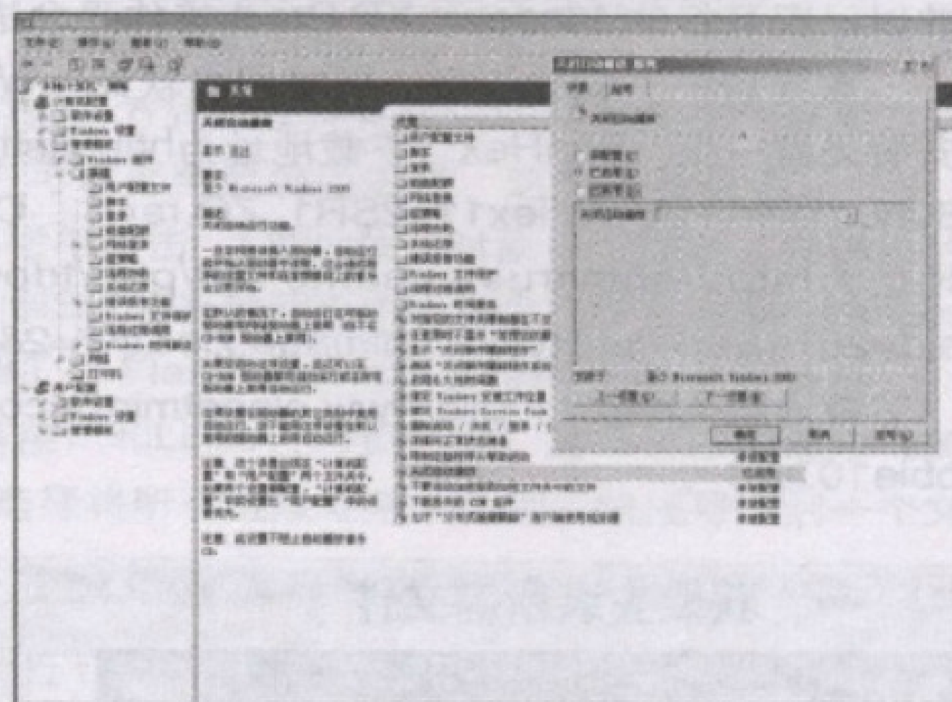


图3

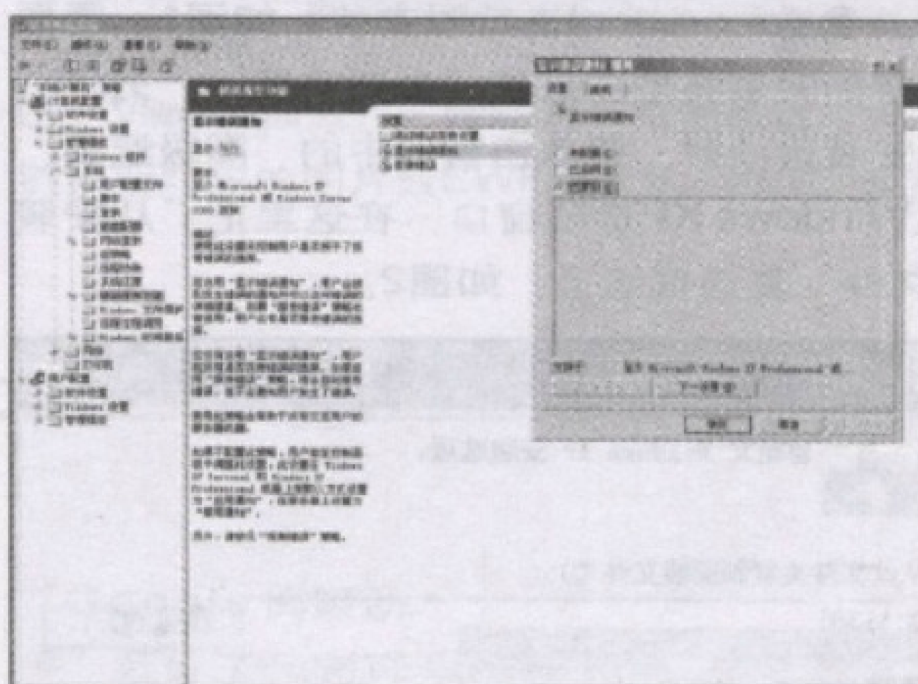


图4

五、开启苹果共享

如果在局域网中微软操作系统的电脑和苹果机共存，那么就会存在它们之间互相传输数据的问题。虽然现在也有不少为它们提供交流平台的软件，但这些软件不是设置复杂就是要收费。如果仅仅是共享数据，进行复制、粘贴之类的操作，那么只要进行简单的配置就可以了。注意，本方法只适用于以微软操作系统的电脑为服务器，苹果机作为客户端在服务器上存取数据的情况。

①单击"开始"→"程序"→"附件"→"通讯"→"网络连接"。在打开的窗口中，右

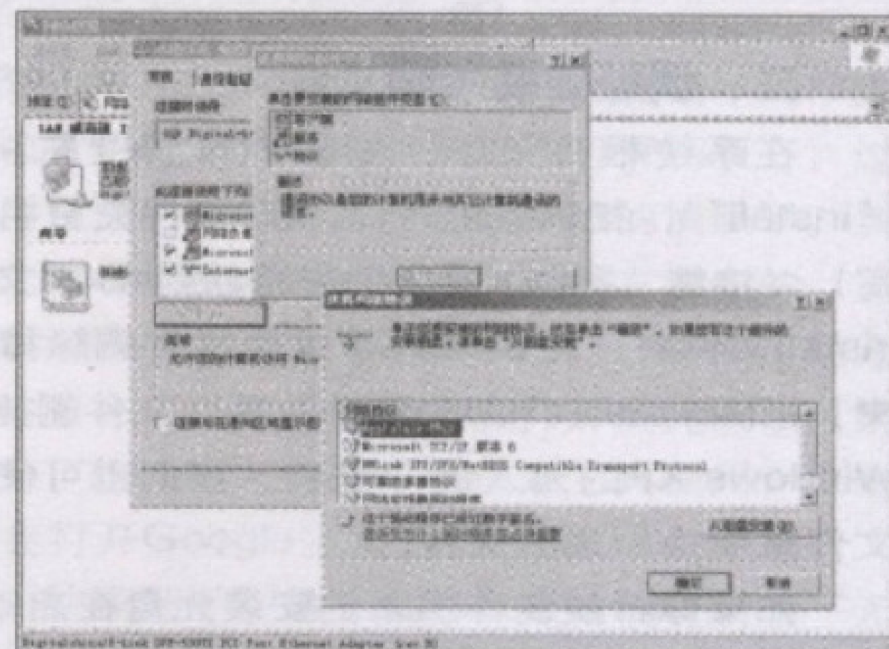
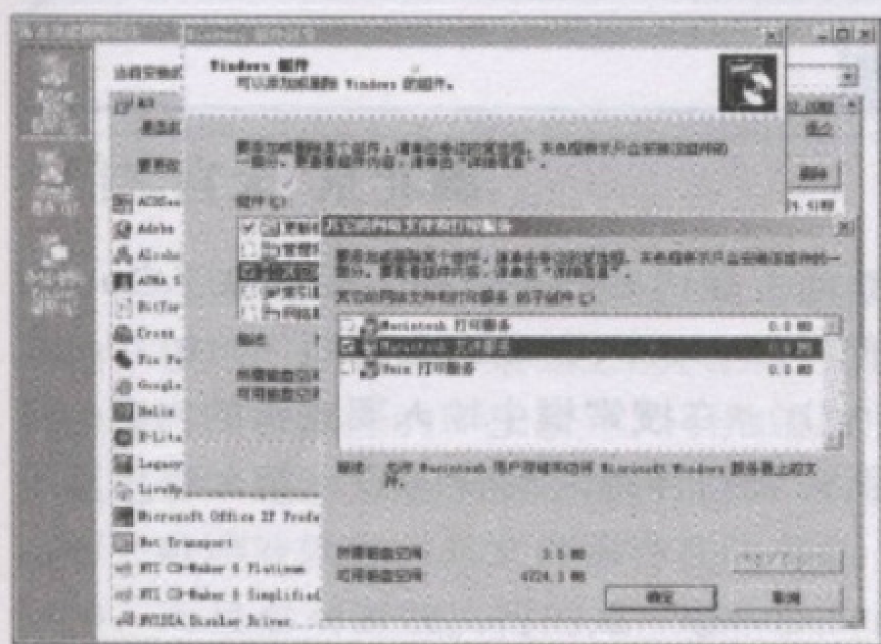


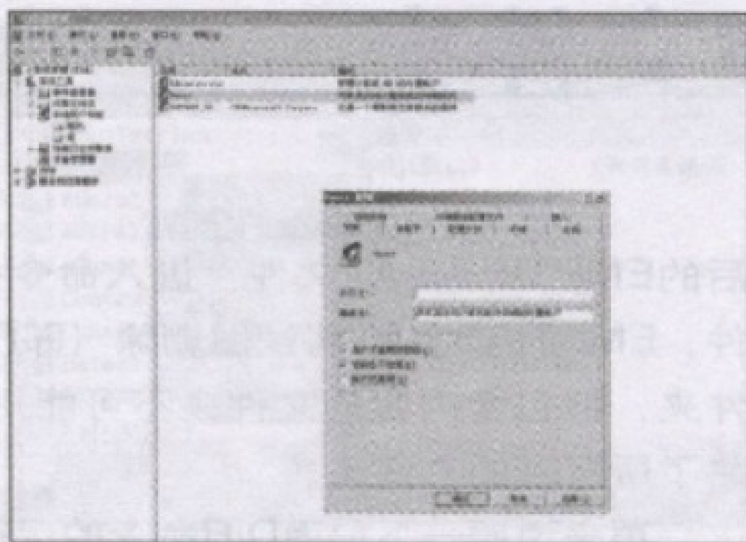
图5


图6

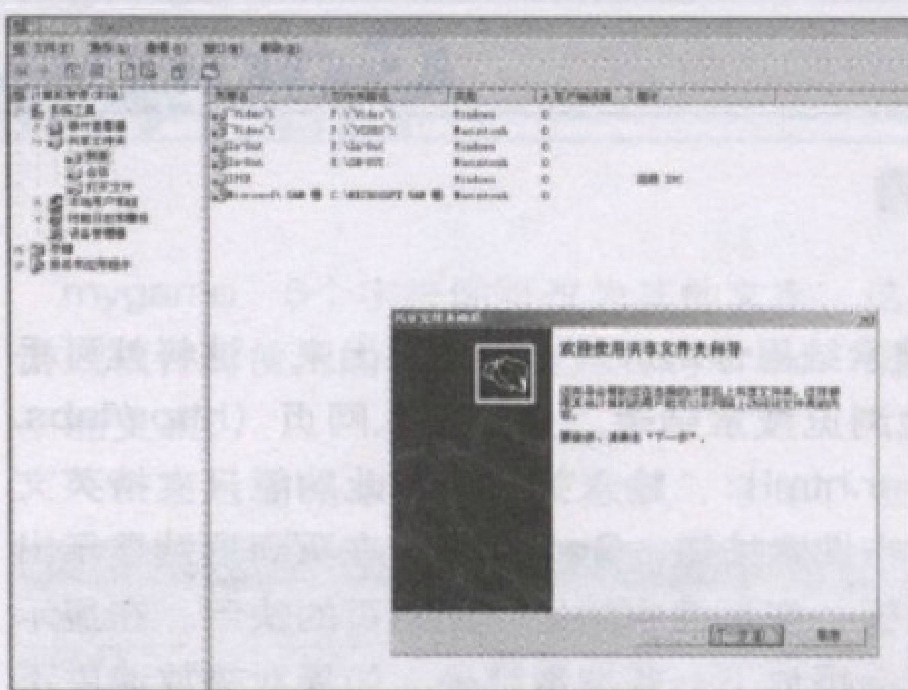
键单击“本地启用连接”，选“属性”，单击“安装”，选择协议后点添加，在协议列表中安装AppleTalk协议（如图5）。

②单击“开始”→“设置”→“控制面板”→“添加删除程序”→“添加删除Windows组件”，在Windows组件向导中找到其他的网络文件和打印服务，双击，将Macintosh文件服务选上，点确定即可开始安装。如果你的机器还连着打印机，亦可将打印服务勾选上（如图6）。

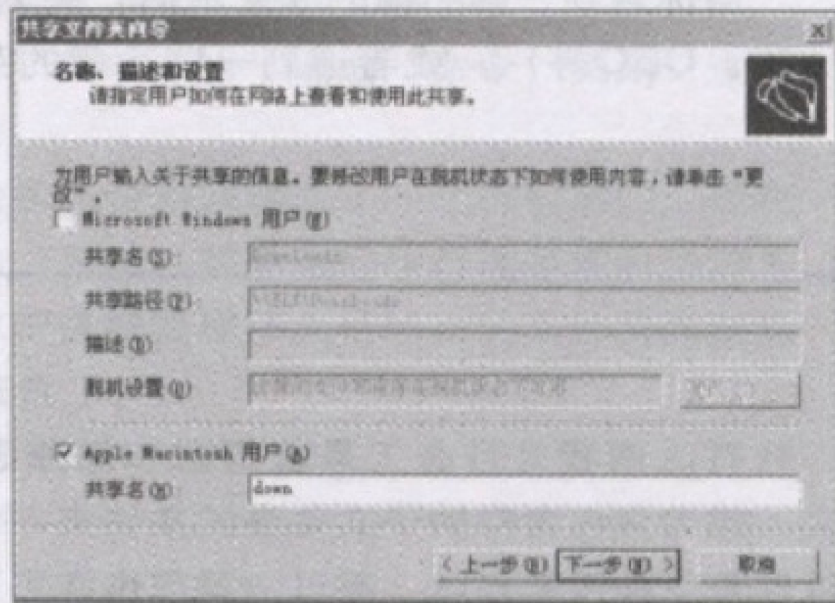
③单击“开始”→“程序”→“管理工具”→“计算机管理”，点开左栏系统工具下的本地用户和组，单击用户，在右栏单击Guest帐户，选属性，在常规选项卡上将“帐户已禁用”勾掉，即激活了Guest用户的访问权限（如图7）。


图7

④单击“开始”→“程序”→“管理工具”→“计算机管理”，点开左栏系统工具下的共享文件夹，单击共享，在右栏空白处单击右键，选择新建共享（如图8），下一步选择要共享的目录，再下一步，把Microsoft Windows用户勾掉（如果此目录同时也对微软操作系统开放，就别勾掉了），将Apple Macintosh用户勾上，填入共享名（如图9）下一步后单击完成即可。


图8

通过以上4步，苹果机用户即可访问这个你建的共享文件夹了。你可打开计算机管理，点开左栏的共享文件夹——选择共享可查看你开的共享并更改其访问权限和密码；选择打开文件，可在右栏看到哪台机器正在访问你的共享以及打开了哪些文件，并且你可随时将不受欢迎的用户踢掉。


图9

巧得音乐五线谱

■江苏 梅家锦

本人在音乐教学中经常要用到一些音乐歌曲的五线谱，可有的音乐还真的一时还很难找到五线谱，就是从网上也不太容易搜索到，真是伤脑筋。后来听说“MID”音乐文件记录了音乐的有关信息，可通过一定的软件将其“翻译”成五线谱，我想网上的“MID”音乐文件多，如果真能做到这一点，一般常见音乐的五线谱可就都有了，遂试了一番。功夫不负有心人，最后在网上找到了“midinotate”软件，真的成功地通过它得到了想要的五线谱。这里就介绍给大家，希望能对大家有所帮助。

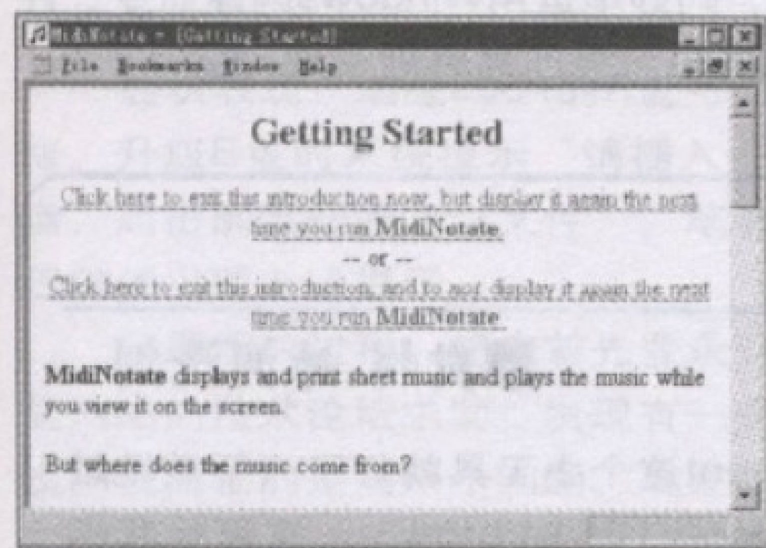
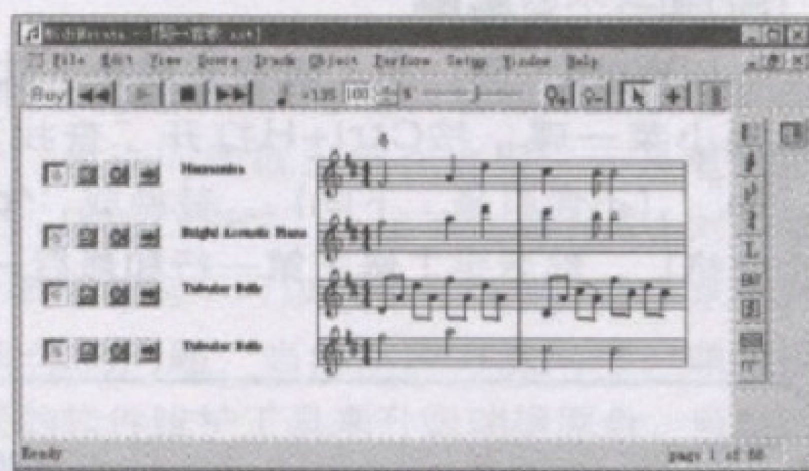
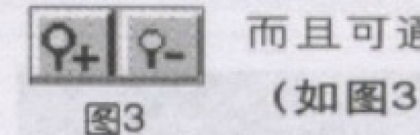


图1

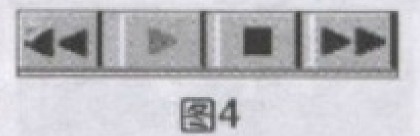
此款软件在网上许多地方可下载（比如http://downloads.wugnet.com/affiliates/spow/midinotate-spow.exe），目前最新版本为4.0.9。下载后的文件是一个名为“midinotate-spow.exe”的可执行程序，双击后开始安装。安装过程非常简单，安装结束后在“开始”菜单中可找到相应的程序，运行后界面如图1所示。我们可通过“File”菜单里的“Open”命令打开需要转换的“MID”文件，此时程序界面变得比较复杂（如图2），特别是英文不好的朋友更是觉得无从下手。其实上面的很多菜单和按钮我们根本就用不着，我们只需学会其中一些简单的操作方法，下面就来介绍一下。


图2

软件一开始显示的五线谱只是音乐的开头部分，大家可用键盘上的“Page Up”和“Page Down”上下翻看，而且可通过“Zoom In”与“Zoom Out”按钮（如图3）调整显示比例大小。


图3

该软件除可显示“MID”文件五线谱外，还可演奏它，控制音乐播放需用如图4所示的4个按钮。相信大家从外形上就可知道这4个键的各自用处，就不需我多说了。在演奏时，有一条蓝色的竖线在五线谱上移动，移动到哪个音符上，该音符就变色并发出声音，连在一起听就成了我们熟悉的音乐。在菜单栏上还有一个拖动的滑块，这是用来控制音量大小的。


图4

如果想把五线谱打印出来，只需执行“File”菜单里的“Print”命令。看一看，是不是效果很好？而且还是多声部的（这当然跟“MID”文件有关）。

由于在网上可很容易地找到相关音乐的“MID”文件，所以我们现在就可随心所欲地打印自己想要的五线谱了。

Google小技巧三则

■北京 天宫之门

一、幻灯机

Google可将搜索结果像幻灯片一样放映出来，这样就可手捧一杯热茶悠闲地浏览搜索结果。只要进入网页（http://labs.google.com/gviewer.html），输入关键字（此功能只支持英文关键词）之后，单击搜索按钮，Google就会在页面顶端显示出搜索结果的内容提要，在页面中间显示该网页的快照。在显示一段时间之后，还会播放下一条搜索结果。如果对播放速度不满意，可单击图中的乌龟和兔子调节播放的速度。单击乌龟一次可使间隔时间延长一秒，单击兔子则缩短间隔时间。

二、在线词典

当你遇到一些不懂的专业术语、英文缩写（例如POP3、USB、CEO等），或者遇到一些冷僻的英文词组时，你会怎么办？以前只有乖乖地去翻词典、查资料，现在有了Google在线词典的帮忙就简单了。进入在线词典网页（http://labs.google.com/glossary/），在搜索框中输入要查询的内容，单击搜索按钮，很快就会看到详细的解释内容。怎么样，还不赖吧？

三、Google查找图片

除了Google提供的专门图片搜索功能外，还可组合使用某些搜索语法，达到图片搜索的目的。专门的图片集合，提供图片的网站通常会把图片放在某个专门目录下，如“Photo”、“Image”等。这样就可使用INURL语法迅速找到这类目录。比如，试着找找水稻的照片，在搜索栏中填入“rice inurl:photo”，就会找到相关的图片目录。

快速清除空文件夹

■浙江 松下客

有人问我，什么工具能寻找和删除硬盘上所有空的文件夹，或者只包含空的子文件夹的文件夹？说真的，这样的工具软件至少我没见到过。不过，我想也许可直接用批命令完成，用不着找工具软件。经过试验，终于达到了目标。

首先，打开Windows的命令窗口，转入要查找空文件夹的驱动器，执行：DIR /AD/B/S | SORT /R > EMPTIES.BAT。

这个命令运行结束后，当前目录下会生成一个EMPTIES.BAT文件，其中包含了逆序排列的所有文件夹的清单。利用Word或其他编辑工具打开EMPTIES.BAT文件，把每一行内容分别放入一对引号之内，然后在每一行前面插入“RD ”前缀（RD加一个空格）。

以Word为例，用“查找和替换”功能完成这些操作简直就是小菜一碟：按Ctrl+H打开“查找和替换”功能，查找“^p”（不含引号，下同），替换成“^pRD ”（RD后面加一个空格），然后手工修正第一行和最后一行的内容。保存修改后的EMPTIES.BAT文件，进入命令行窗口执行这个批命令文件。EMPTIES.BAT将试图删除（即RD命令的作用）每一个文件夹，但包含内容的文件夹不可能用RD命令删除，结果就删除了所有空的文件夹。

再来说明一下前面DIR命令的运行原理。/AD选项要求DIR命令选出所有目录，/B选项表示只显示文件夹名称（不显示DIR命令的标题信息或摘要），/S表示搜索，即查找当前文件夹及其所有的子文件夹。DIR命令的输出通过管道命令（“|”）传递给SORT命令。SORT命令的作用是排序，/R选项表示逆序排列。

最后，SORT命令的输出被重定向（“>”）到EMPTIES.BAT文件。由于我们要求SORT命令逆序排列输出结果，所以EMPTIES.BAT文件中子文件夹总是位于父文件夹的前面，因而删除文件夹时，空的子文件夹总是先被删除，空的父文件夹也得以被删除。可以看到，巧妙地运用Windows内建命令，许多表面上看起来复杂的任务也可轻而易举地完成！

试办公备

增强“Alt+Tab”组合键的功能

■贵州 冰河洗剑

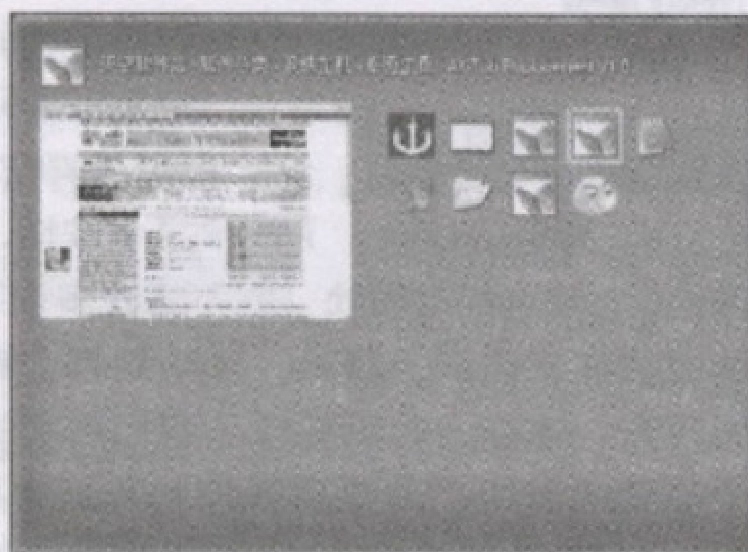


图1

大家都知道使用Alt+Tab键可快速在各个程序窗口中进行切换，但由于切换时不能预览窗口内容，所以当我们打开多个同类窗口，如IE或Word窗口时，往往不知道要切换的窗口到底是哪一个，只能通过窗口名称来进行判断，这样不够直观。不过，如今有了Alt-Tab Replacement这个小工具就好了（下载地址是http://www.skycn.net/soft/14614.html），它可让我们在切换窗口时看到窗口的预览画面，打开我们想进入的程序窗口。

安装后软件会自动运行。当我们再按下Alt+Tab键时，会出现如图1所示的窗口。按住Alt键不放，使用Tab键在其中切换窗口，在左边会同时出现每个窗口的预览内容，这下我们就可方便地进入指定的窗口了。当第1次切换到某个窗口时，出现预览内容的时间可能要略长一些。由于已预览过一次，当第2次显示该窗口内容时速度就比较快了。值得一提的是，软件增强了原来Alt+Tab键的功能，还能在各个工具条间切换，比如输入法工具条和Foxmail或金山词霸的浮动工具条等。

奇门遁甲

“运行”秘密程序有“后门”

■山东 阿@

在Windows中，通常情况下，大家是通过“开始”菜单的“程序”子菜单或桌面上的快捷方式来启动程序的。但如果你有一个绝好的“东东”，不希望别人对其乱用乱改，那么笔者下述的方法是你不错的选择。现在，我们不妨假设你有一款游戏软件，其文件保存在隐藏的“D:\igame”文件夹中，而且启动游戏执行的是“igame.exe”文件。那么，为该游戏建立一个秘密执行“后门”的方法如下。

1.单击“开始”菜单中的“运行”命令，在“打开”框中键入“regedit”（实际键入的内容不含引号，下同），单击“确定”按钮，打开“注册表编辑器”窗口。

2.在左窗格中，展开“HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion”分支（所谓展开意即依次双击各选项或单击其前的“+”），在“CurrentVersion”下，单击“App Paths”选项。

3.右键单击“App Paths”，指向“新建”，单击“主键”（如图1），将新主键命名为你喜欢的名字，比如“mygame.exe”。请注意“mygame”6个字符你可改为其他文字，这是你秘密启动该游戏软件时使用的名字，但其后的“.exe”是必须的，且不能更改。

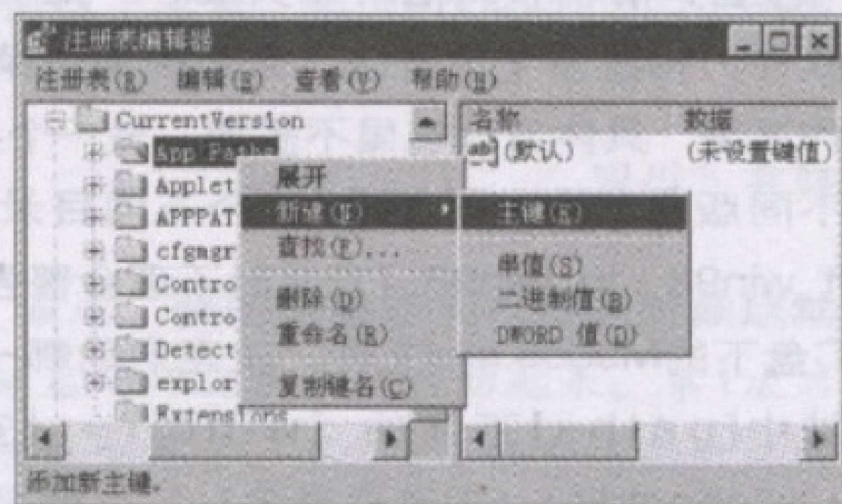


图1

4.在右窗格中，双击“默认”字串，在“键值”框中，输入该游戏程序文件路径和名称，在此我们键入“d:\igame\igame.exe”（如图2），单击“确定”按钮。

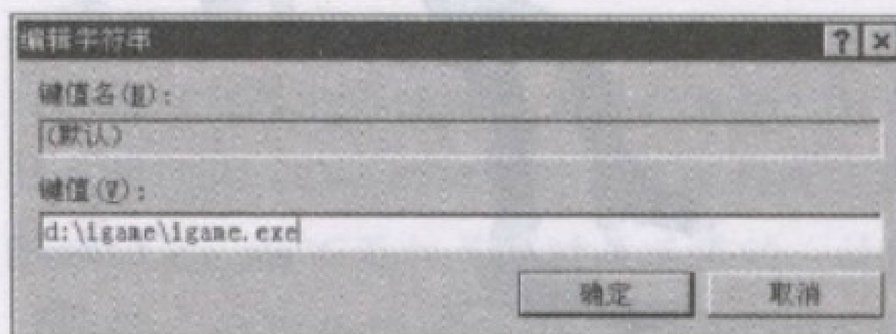


图2

5.单击“注册表”菜单中的“退出”命令，关闭“注册表编辑器”窗口。

至此，我们已为执行该游戏建立了一个神秘后门。现在你就可以把桌面上和“开始”菜单中的执行该游戏的快捷方式全部删除。如果你把该游戏程序文件所在的文件夹隐藏起来，那就更具有隐蔽性了。

最后就是怎样才能启动该游戏了，方法是：单击“开始”菜单中的“运行”命令，然后在“打开”框中键入“mygame”，单击“确定”按钮。哇，游戏开始画面映入眼帘了吧！这种秘密执行程序的方法，在多人使用一台电脑的情况下，用处还是很大吧？

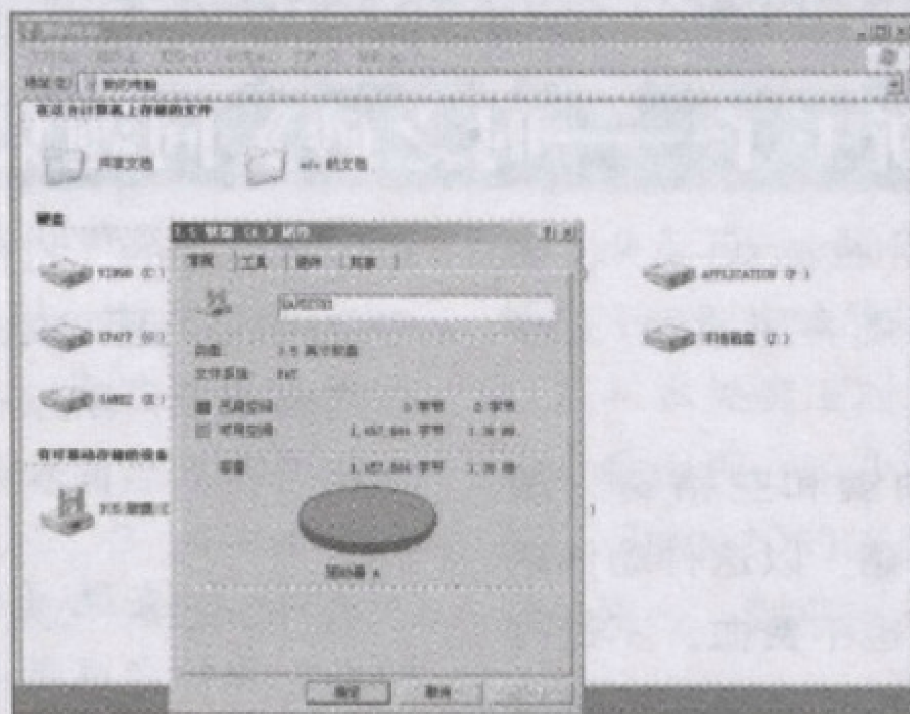
瑞星2004无法升级软盘问题巧解决

■辽宁 荣景松

笔者的机器上用的是正版瑞星2004，是由正版瑞星2003升级过来的。可是，最近发现我的瑞星2004无法升级瑞星自带的软盘。

症状表现：瑞星2004的A盘可正常升级，但B盘却无法升级。升级B盘时系统提示“请插入一张空白软盘，标记为B号盘，点击确定开始复制文件”。笔者尝试着重新插入B号盘，但仍然出现上述提示。

问题解决过程：笔者首先登录到瑞星网站的技术论坛求助，发现有一些网友同我面临的是同一个问题。瑞星网上工程师说瑞星2004以前的老用户如果是通过下载升级程序升级到2004的，在以后升级软盘时不要用旧的瑞星软盘，而应该另外准备3张空白新软盘，通过瑞星的软件维护工具来制作瑞星2004的3张软盘。但换了新软盘后问题依旧，仍然只能制作A号盘，不能制作B号盘。如果说以前用的是旧软盘不能升级，那么这回换了新软盘，为什么还是不能升级呢？难道新买的软盘有问题？笔者运用磁盘扫描程序检查，结果显示新软盘并没有问题。那么问题究竟出在哪里呢？这时笔者无意中发现B号盘的卷标中写着“RAVDISK1”（如图1）。


图1

仔细想想，现在制作的是瑞星B号盘，卷标中应该写的是“RAVDISK2”才对，也许问题就出现在这里。于是笔者把“RAVDISK1”更正成“RAVDISK2”，接下来马上点击对话框中的“确定”，哈哈，B号盘这下可以继续升级了。接下来在升级C号盘时也出现了类似的问题，当然解决方法同理。顺藤摸瓜，笔者再次启动瑞星的软件维护工具来升级瑞星原盘，当对话框出现时，笔者马上在“我的电脑”里查看瑞星自带的B号盘“属性”，发现其卷标内容也是错误的，本来应该是“RAVDISK2”，却显示的是“RAVDISK1”，这与上边使用新软盘时的问题完全一样，因此解决方法与上面相同。

到此为止，瑞星2004软盘不能升级的原因基本查清楚了，原来是软盘卷标错误造成的。

就这个问题，我们向瑞星公司求证，瑞星公司给出了说明如下：有些用户反映瑞星杀毒软件2004版的16.09版本无法正常制作DOS版杀毒软盘，瑞星公司对该版本做了详细的分析，发现以上现象确实存在，当问题出现后，瑞星反病毒研发部进行了紧急调整，对病毒库结构进行了技术上的处理，改进了病毒库的压缩技术，在版本16.09.01中该问题已经不存在了，用户可以正常制作DOS版杀毒软盘了。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 大撒把问：我用清华紫光的TH-OCR软件打开一个BMP图像进行识别时，总提示我不是“二值图像”，而这个BMP图像文件是黑白的啊。请问这是怎么回事？

答：你所使用的文本识别软件，只能识别仅包含黑白两种颜色信息的“二值图像”，而你所用的BMP文件应该是一个灰度图像，所以该软件无法识别。你可试试使用Photoshop等图像处理软件，将该BMP文件转化为黑白二值图像，大多数OCR软件都可识别。但有些正版的OCR软件，要求识别的文件必须是该扫描仪所扫描的文件才行，遇到这种情况，你可去网上找个叫“扫描伴侣”的小软件，它能将任何图像文件转化为常见的OCR软件所需的黑白二值文件，供其识别。当然，现在新的OCR产品，如尚书六号，可直接识别任意格式的图像文件，比如用数码相机翻拍的文字资料。

四川　龚胜

读者 蝴蝶大人问：我的电脑使用Windows Me操作系统，最近出现了一个怪问题，就是**每次启动时都要扫描硬盘**，很费时。请问有什么方法避免？

答：有两种处理方法：一是直接用记事本打开C盘下的隐含文件Msdos.sys（修改前改其属性为正常），修改其中的AutoScan值为0；二是执行Msconfig，在“常规”→“高级”中选择“错误关机后禁用磁盘扫描程序”即可。如果经过以上处理问题仍存在，则可能是硬盘或电源出现了质量问题。

四川　龚胜

读者 肖桂全问：因为工作关系，**我需要在一台电脑上同时安装简体Win98、繁体Win98和日文Win98 3个操作系统。**请问用什么方法可以做到？

答：有两种方法可以实现。一是使用多操作系统引导软件，构建多个主分区，开机时通过菜单选择需启动的操作系统，具体方法这里不多谈。另一个办法是分别安装3个不同版本的Win98到C盘3个不同目录下，如jt_win98、ft_win98、jp_win98（安装时不理会警告）。然后通过修改C盘下的Msdos.sys文件，决定启动哪一个版本的Win98，其中[paths]下面的“windir=（安装目录名）”和“winbootdir=（安装目录名）”，就是用来控制启动哪个版本的Win98。如果是WinXP就没有这么麻烦了，只需安装多国语言版的WinXP，再安装相应的语言包，就可轻松在各种语言版本中选择了。

四川　龚胜

读者 小小问：最近我想学习一下Photoshop，由于我的机器配置不高，导致Photoshop运行很不流畅。**请问应如何才能使Photoshop的运行速度更快？**

答：Photoshop对内存的要求比较高，如果你的机器内

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《波斯王子——时之砂》问题集补充

问：有的地方我已没有时之砂了，但要从一个很高的地方跳下来，血又不多，所以老是摔死。怎么办啊？

答：在你跳下以后快落地时，按方向键和空格键（滚翻），王子就会在落地的瞬间来个前滚翻，以这种动作落地损血会非常少，运气好的话可能一点也不费血。不过有个前提，那就是你要跳下去的地方绝对是正确路线，否则即使高度再低，系统也会判定你死亡。

问：最后关底的Boss怎么打？有什么技巧么？

答：其实，最后的Boss并不厉害，只要有点耐心，是完全可以战胜他的。打他有个总原则，那就是防守反击，多防守多闪躲，正面攻击几乎是无效的。Boss只有在攻击后才会露出破绽，所以一旦挡住他的攻击要立刻进行反击，另外还要多从后面和侧面攻击。

问：一直说《波斯王子——时之砂》有个隐藏关，真的么？为什么我总是找不到？

答：的确有个隐藏关，但只限于PS2版，PC版是没有的。出现在33%存档的位置，有个与平时加生命上限不太一样的隐藏地点，上一个阶梯后会有对话提示，然后进去可玩《波斯王子》1代。

存小于128MB，建议你升级内存或只使用Photoshop 5.0以下的版本。在硬件配置一定的情况下，要提高Photoshop的运行效率，可从调整操作系统和软件设置两方面入手。操作系统方面，要设置好Windows的虚拟内存，最好手工设置在另一个分区。经常扫描磁盘和清理硬盘文件碎片也是必需的。尽可能关闭一些耗费资源的设置，如壁纸、屏幕保护、动画鼠标、活动桌面等。同时把显示器的分辨率和色彩数降低，一般800×600、16位色就行了。

在Photoshop中，我们可在File菜单中选择"Preferences"再选"Plug-ins&scratch disks"菜单，然后看见Scratch disks菜单下有First、Second……，分别代表Photoshop写临时文件的分区顺序。要把剩余空间最多的分区放在第一，这是因为Photoshop的处理速度和临时文件有着密切的关系，所以要保证首选的写临时文件的分区有最大的剩余空间。然后再选"memory&image cache"菜单，将Caches levels设为最大值8，虚拟内存设为最大值100%。通过以上设置，相信Photoshop的运行效率能有更好的发挥。

四川　龚胜

读者　毫米问：最近，**我的电脑在天气冷的时候启动不起来**，一般要连续启动两三次才可启动起来。第1次启动总在检查好内存后就断电了，第2次在检查光驱时就断电了，第3次就正常了。我该怎么做呢？有没有办法帮我解决一下？我在这里先谢了。

答：天气冷时启动机器出现故障，主要有3个方面的问题。一是接触不好，比如因气温较低，导致显卡或内存等配件同插槽之间接触不良。请打开机箱，拔下显卡等配件，然后将插槽及金手指部分清洗干净，再将弹性不良的插槽内弹簧片撬起一点，重新安装并固定好就可以了。二是硬盘、光驱等包含有机械运动的部件润滑存在问题，需要预热后才能正常使用，你遇到的问题可能与此有关。三是因气温低而经常导致的小故障，是刚开机时风扇出现很大的噪声，一般来说取下风扇清洁一下，再加点润滑油，问题即可解决。至于润滑油，可使用缝纫机油，比较有效且添加方便，但效力不持久；也可用一般门轴用的润滑油，静音效果相当好，而且效力持久，但添加稍微麻烦一些。

四川　龚胜

读者　周正问：我有一优盘，因操作原因，使数据丢失，请问有没有办法恢复里面的数据？另外，我用加长线连接我的USB 2.0移动硬盘时，总说我是**"高速设备插入低速的端口"**，而不用加长线时是正常的。请问是怎么回事？

答：你可先尝试使用"FinalData企业版"这款软件（或LF、RerverNT等其他类似的数据恢复软件），按扇区读取并尽量恢复你的数据，如果无效的话就很难找到其他办法了。

USB设备能否正常使用的确与延长线有关系，USB 2.0由于速度大幅度提升，对延长线质量的要求更加高。很多莫名其妙的USB设备故障都与USB延长线的质量不佳或长度太长有关，甚至有时还出现数据丢失的问题，请一定要选用质量好的加长线，且长度最好不要超过1米。

四川　龚胜

读者　泠泠问：我的笔记本电脑没有光驱，在我把硬盘拿出来接在台式机上装了Win98后，**电源管理内就没有显示电池电量这一项了。**请问有什么简单的方法恢复电量状态显示？另外，如何让笔记本显示屏的显示画面倒转90度？

答：建议你先试试把"系统设备"中的ACPI删了再重新安装，无效的话，最好能找到并安装该笔记本配套的电源管理程序。如果还是没有用，可尝试使用一些第三方的电量显示软件。建议你重装系统时，应该将Win98的安装包拷贝到笔记本硬盘上，然后安装回笔记本电脑后再执行安装程序，而不要在台式机上安装完Win98后再安装回笔

《混乱军团》问题集

问：听说游戏中可得到"地球仪"，然后可在之前的关中得到巨大的碎片，具体是怎么回事？可以解释一下吗？

答：在打通游戏的12关后，并在第9关用女主角打掉Boss后得到道具"地球仪"，然后依次返回以往的关中挑战，收集一共9个巨大的碎片。这9个巨大的碎片分别在2、3、4、5、6、7、8、10、11关出现。Stage2、3、4中碎片的位置都非常明显，正常情况下不会拿不到。Stage5的碎片请按"Select"看地图，应该也不难找。

Stage6的碎片在一开始的场景中，面对月亮左边有个高台，上面有一堆像刺猬和像炮台的敌人，打倒像炮台的敌人就会出现碎片。Stage7的破片在打魔王前的转角处，需要用力"解封印"。也就是先把"力"召唤出来，再对着门按"锁定"，神翎就会去把那个门破坏了，再用"爪"的二段跳，进入下一个场景，碎片就在对面。Stage8的破片在一开始打完隐形蜘蛛的转角，有门挡着去路没法直接去拿，直到打开与本关魔王对决前的那道门，打完出现的敌人后往回走，会出现一群小兵，干掉他们才能打开拿碎片前的那道门。Stage10的碎片在第2张大地图中间。地图中有个较高处的平台，到平台上会出现一大群肥胖的敌人，打倒这群敌人后会出现碎片。Stage11的碎片在本关的最后场景，过完Stage12之后，重玩一次Stage11，原本魔王为Victor，这时会改为一堆小兵，打倒后可获得碎片。

需要提醒的是第8关，如果不通过第12关就去的话，那里的碎片是只能看到不能得到的。

记本，这会导致很多兼容性问题甚至系统不能正常运行。有一些软件可实现显示画面的倒转，比如一款名为“WinPortrait”的软件，安装后就可实现屏幕的旋转。安装了类似软件后，你就可进入“显示属性”中设定屏幕的旋转方向了。

四川　龚胜

读者 希望之光问： 我新配一台电脑，目前的主流配置，平时使用没什么大问题，就是**每次玩大型3D游戏时不是死机就是跳回桌面**。请问原因何在？

答： 首先请更新主板补丁程序和显卡、声卡的驱动程序，如果有条件还可试试刷新主板及显卡的BIOS。此外，还可能与DirectX的故障有关，可更新DirectX或通过DirectX诊断工具测试。另外，在玩3D游戏时死机或出现异常也可能是由于部分主板的AGP插槽供电不足造成。现在显卡耗电越来越大，一般要求AGP插槽要提供3.3伏电压、14安培以上的电流。如果显卡或CPU超了频，请恢复原始设定，还可通过PowerStrip等软件降低显卡工作频率，以求运行稳定。最后，还应注意显卡的散热情况是否良好。

四川　龚胜

读者 方卫问： 我的电脑操作系统是Windows 98。升级到DirectX 9.0后，**发现“声音、视频和游戏控制器”中的“Game Port”一项标有黄色叹号**，查看其属性，报告的错误是“虚拟设备程序Mmdevldr.vxd不能正确加载驱动程序（Code 2.）”，请问原因何在？由于我的显卡不支持DirectX 9.0，我想重新安装DirectX 8.0却提示无法安装，请问该怎么办？

答： 由于Game Port的正常工作与DirectX密切相关，因此请先检查DirectX 9.0升级安装是否正确，可执行“DirectX诊断工具”，在“DirectX文件”页查看有关DirectX 9.0的文件是否完整。然后可从其他配置差不多的电脑里拷贝一个Mmdevldr.vxd文件替代本机上的同名文件。如果还存在问题，可能是声卡对DirectX 9.0支持不好，建议使用“DirectX卸载精灵”卸载DirectX 9.0后，重新安装DirectX 8.0即可。另外，现在大多数游戏手柄都采用了USB接口，如果只是“Game Port”不正常，也可不必理会。

四川　龚胜

读者 疯狂坦克问： 我在使用OE时，发现其中有一个**“IMAP邮件帐号”**的设置，请问什么是IMAP邮件帐号呢？与POP3有什么区别？

答： 一般来说，我们所使用的邮件帐号只支持POP3协议，无法预览电子邮箱中的邮件，必须将邮件下载到本地后才能阅读。如果你的邮件服务商提供的是支持IMAP邮件帐号的话，你就可直接连接到服务器上，并可浏览和管理你的电子邮件，如决定哪些需要下载、哪些可直接删除等。

四川　龚胜

读者 方解石问： 我单位有一台很老的**康柏486电脑**，因为与一套专用设备配套，暂时无法用其他电脑替换，最近发现硬盘即将损坏，但换上**大硬盘后却无法识别**。请问应如何处理？

答： 康柏电脑的BIOS没有在主板上，而是放在硬盘的一个隐藏分区中。建议你先将老硬盘用Ghost以盘对盘的方式克隆到新盘上，然后再重新分区格式化（分区时，你会发现有一个非DOS分区，千万不可将其删除），问题应可解决。另外，注意换上的硬盘容量最好不要超过8.4G。

四川　龚胜

读者 Null问： **我的Word文件在编辑时设置的颜色明明是绿色，打印出来却是蓝色。**这是怎么回事啊？

答： 这个错误应该和Word文件本身无关，问题大概是出在打印机特别是喷头和墨盒上。因为目前市场上的打印机多为4色（黑、红、黄、蓝）和6色（黑、蓝、红、黄、淡蓝、淡红）。绿色一般是由蓝色和黄色混合出来的。如

Pro Evolution Soccer 3问题集

问： 游戏运行后，当出现KONAMI的Logo之后长时间黑屏，不能进入游戏，怎么解决？

答： 出现这种情况的原因大致有两种。可考虑用以下两种方法来解决。

将游戏目录中DAT文件夹下的Cafe文件删除，并新建一同名文件（文件大小为0字节）。简单的操作方法就是先删掉Cafe文件（大小可能有30MB），然后新建一个名为Cafe的空白文本文档，将文档的后缀名.txt去掉后保存即可。

如果上述方法不能解决问题，则可能是显卡驱动的问题，MX系列显卡如果是52.X系列的驱动则极有可能出现这个问题！但用43.X、45.X的驱动就没事。

问： 游戏运行速度非常慢，怎么办？

答： 运行速度慢是游戏最大的问题！在很多中低档配置的电脑上都会出现。针对不同情况，可按照以下的方法来逐步优化解决（注：前提是玩家至少要配备1G以上的CPU来应付游戏的需求，再来讨论显卡的优化解决方案）。

如果玩家的显卡是镭9000或者GeForce3 Ti200这个级别，就可流畅地执行游戏了。如果还是慢，那么将解析度调为640×480，Quality选择Low，基本上就不会出现问题了。如果还不行，就只好选择在窗口模式下开始进行游戏，当进入游戏后可再按窗口右上角的放大按钮扩为全屏。

果在打印时，有个墨盒中的墨水缺少或者喷头出现堵塞，那么就容易出现打印出来色彩不一致的问题。解决的办法很简单，通过打印机驱动程序自带的墨头清洗软件清洗喷头，对于缺少墨水的墨盒及时更换即可。

湖南 苏旅

读者 赵辉问：WDM是什么的缩写？**为什么我在安装一些Windows驱动程序时系统会提示我安装的驱动不符合Windows标准，**可能会出现问题，请问是否继续呢？

答：WDM全称是Windows Driver Model，即Windows驱动程序模式，它通过提供一种灵活的方式来简化驱动程序的开发，同时在实现对新硬件的支持上更为出色。至于你安装Windows驱动程序时出现诸如认证问题并不难解决，该硬件驱动认证主要是指其已通过微软硬件实验室的认证，在Windows下面能得到很好的支持。但并不是所有硬件厂商的驱动程序都完全通过这种认证了。如果你的驱动程序是通过正规途径获取的新版程序，一般情况下问题不大。

湖南 苏旅

读者 黎新问：我的4倍速**DVD刻录机**是最近购买的那种千元以下的产品，但在刻录时总是有些小麻烦：有些DVD刻录盘可全速刻录，而有的就不行，而且对一些刻录软件比较挑剔。请问这是怎么回事？

答：这个问题可从以下几点考虑。1.DVD刻录机本身的问题。建议在安装时使用主盘连接模式（Master Mode）挂接刻录机，同时去厂商网站及时升级硬盘的Firmware版本。高版本的Firmware往往修正了一些挑盘兼容性的问题，同时对刻录机的稳定性也有帮助。如果确认是质量问题，建议直接联系商家。2.DVD盘片的问题。不要使用来路不明的刻录盘，同时在市场选购时也要注意不要选择那种价格便宜、品牌很小的甚至是无字的光盘，当然大厂品牌也有仿造假冒的可能，因此建议到正规店面去购买。3.部分DVD盘片本身就有速度限制，达不到刻录机标识的最大刻录速度，因此购买前需要看清楚所购盘片的速度标识。4.至于刻录软件，建议升级到最新版本。

湖南 苏旅

读者 MP5问：把网页上的文字粘到Word里，有时会有边框，还删不掉。怎么删？

答：这种问题解决办法有几种。第1，你在操作时不用全部复制，只需部分复制或是只复制正文就行了，如在复制段落时可少复制一两个字。因为用鼠标拖动完全复制往往会把边框也包括进去。第2，可采用间接复制的办法，如先把文本资料粘贴到记事本上，然后再从记事本上粘贴到Word中。第3，在Word“编辑”菜单下点击“选择性粘贴”（不要使用鼠标右键菜单或Ctrl+V的粘贴快捷键），然后再选择无格式文本即可。

湖南 苏旅

读者 Koma问：如何在WinXP下安装Win98？我用启动盘进了DOS也进了Win98的安装向导，但后来就不行了说要什么MS-DOS引导分区。我的WinXP系统分区是NTFS格式，但其他分区还是FAT32格式的啊。

答：对于普通电脑用户而言，建议先装Win98，后装WinXP，但我觉得意义不大，因为WinXP有Win98程序兼容模式。如果要安装，可用软盘启动机器后安装，但很可能被Win98检测出新版的Windows拒绝安装。而且现在有诸如Virtual PC这样的虚拟机软件，可在WinXP中虚拟一台电脑出来安装Win98。如果你的机器够快，那么虚拟出来的Win98速度也会不错的。

如果你先装Win98再装WinXP则容易得多，但不能装在同一个目录甚至同一个盘符里面，否则会出现问题。装DOS的话，系统盘（如C盘）应用FAT格式，老版本的DOS不会识别安装的FAT32或NTFS分区格式。

湖南 苏旅

如果玩家的显卡是MX级别的，优化方案就要复杂一点。首先必须是真正的GF4 MX440 128Bit DDR的，不是一些缩水版的卡。

第1步，装43.51（2000/XP）雷管驱动。如果系统为Windows 98/Me就用40.72版的驱动。

第2步，执行DXDIAG，进入DirectX选项中将声音加速级别改为基本加速。

第3步，很关键的一步。下载Hare这款软件，它号称可将你的系统速度提升200%。它具有智能化的多任务管理，还可对显卡加以优化，让你在执行3D游戏时，感觉更流畅。这款软件支持当前大多数显卡。装好Hare后，执行它到Configure项，再到Wizards项选Optimize Windows，等待两三分钟后就优化好了，你可按Benchmark看看优化后的效果。再转到Multimedia下选Configure，选低画面质量。有了这几步，进入游戏基本上就不会慢了，当然，在游戏的设置中仍然只能选择640×480的解析度。

如果玩家的MX440经过了上面的优化仍然不起作用，或者说根本就是MX400这个级别，那就只有用下面两个不得已的办法了。

第1，用针对PES3这款游戏的加速补丁“Gamespeed Control”，下载地址为http://bbs.winning11.com.cn/dispbbs.asp?boardID=4&ID=65452。这款新加速补丁修正了原来补丁的所有换人Bug，只推荐配置实在太差的玩家使用，因为它会将游戏的速度加得不正常！

第2，进入游戏，到PES-Shop里购买Double Speed，价格为1000。进入游戏后按暂停，找到Gamespeed选项，调为倍速即可（注意，采用这个办法就不能打加速补丁！）。



《大众软件》从创刊以来就一直是应用和娱乐并重，到现在已明显地形成了上半本应用、下半本娱乐的结构。这种结构有自己的劣势，那就是对于只玩游戏或只看应用的读者来说，吸引力会降低。然而优势也是有的，因为许多读者都是学与玩并重。然而应用和娱乐之间真的有本质上的鸿沟吗？本期“硬件评析”栏目《真实的较量》一文无疑找到了一个沟通的点，利用游戏来评测显卡相信是应用和娱乐方的读者都关注的形式。2003年“实用软件”栏目也曾以“老游戏新玩”的话题做出了解决方案，这相隔近一年的两篇文章有相似之处。我以为对于《大众软件》来说这是一个很有益的尝试，并且也显示出了这本综合性电脑普及刊物的竞争力。

■快评手 刘杰

请你快评：针对04期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

八卦之从哲学角度谈网游

群众爱八卦

林晓：自从去年我发布了八卦宣言（不知道？喂，你看大软不？）之后，立刻受到了广大群众的热烈欢迎，投稿者十分踊跃。由此证明我关于群众爱八卦的判断十分正确（众编：我们关于林晓姐姐爱八卦的判断也十分正确），为了鼓励大家的八卦热情，特将近期内较有特色的八卦来稿做一个集锦拼盘，供大家看软件硬件网络文章疲惫之际放松神经之用。

■安徽 renfei

哲学是人生理学，是一种世界观、人生观、方法论。现在我从哲学的角度谈谈，为什么要玩网游。

1.物质决定意识

物质文化推动世界进步，电脑和网络作为客观存在而衍生了网游。马克思主义哲学观告诉我们一切要从实际出发，所以网游既然产生了，我们就要积极地面对。毛主席也曾教导我们：“自己动手，丰衣足食。”为了不辜负广大人民的期望和正确的意识对物质的积极反作用，所以我们要不怕牺牲，毅然地投身网游，为社会主义现代化建设贡献自己的力量。

2.事物是前进性和曲折性的统一

在网游的发展过程中必然有一定的负面作用，对个人和社会产生不良的影响，这是任何事物从不认可到认可必经的曲折历程。但事物发展的总方向是前进的，所以我们要抓住主要矛盾和矛盾的主要方面。作为有理想，有抱负的一代，我们要起先锋作用，对网游进行积极引导，历史的使命决定了我们必须玩网游。

3.物质文明和精神文明的相互作用

在物质文明得到迅速发展的今天，我们一定要用发展的观点，对物质文明和精神文明两手抓，两手都要硬。网游既是物质文明又是精神文明，既创造出物质财富，又对规范网络行为和调查人生百态，寻求人生启示有着重要的作用，强烈的责任感使我们不得不玩网游。

4.对内改革，对外开放的需要

韩国的“泡菜”大量涌入我国的网游市场，很好体现了我国经济发展过程中兼容并包的良好态势。同时，中国的国产网游也一步步地崛起，前有网易大话，后有金山剑网，国内市场逐渐形成两足鼎立。我们作为新青年既需要从国外的网游中汲取营养，又要对国内的网游事业进行不懈的支持。进入网游世界，切身体验，成了我们不二的选择。

5.共同富裕的原则

作为中国网游的先驱者，丁磊和陈天桥已先富了起来。先进带后进，促进共同进步，成为目前的当务之急。在社会主义的大家庭中，我们要发扬小主人公精神，投身网游，使我国的网游市场进一步发展和完善，带动周围相关产业的发展，促进大家共同富裕。

（以上纯属八卦，如有误导，纯属巧合）

小编online



姓名：红袖添乱

别名：真*添乱、小乱、红袖、袖子……

籍贯：应该是河北省，但从小在内蒙古长大，长大后在辽宁读书，后来跑去珠海工作，然后飘到北京，然后又飘去上海呆了一段时间，目前飘回北京懒得动了。

职务：大众软件杂志社·栏目编辑

负责栏目：在线争锋之混沌冒险，其实就是网络游戏部分。

最喜欢说：真棒，真好，真烦，真是的。

最喜欢做：玩网络游戏，睡觉，和一群朋友侃大山吃火锅。

最讨厌的事情：我可以说写专题吗？（Walker的目光真是犀利呀）其实我最讨厌的是早起（-.-!）。

出没地点：各网络游戏中，各游戏BBS上，编辑部，家里，超市里。

最怕的人：Walker（主要是他身高占优势，面对他心理压力大）

最爱的人：老爸老妈

最喜欢的宠物：皮皮——黑色波斯猫，不幸于2003年9月走失，北京的各位读者如见此猫请速与红袖联系，必有重谢！特征：只喜欢吃幼猫猫粮，喜欢睡在显示器上并用粗粗的尾巴挡人视线，对房间内的各种层次高度有探索欲，晚上不舔着人手睡不着。

琅琊山游记

■潇瀛轩 逆火



在大软上看到红袖添乱对大软编辑部游香山的描述，不禁勾起我的回忆……

2001年，我读初二。某天，老班在班里询问：“今年还要春游么？”我真是搞不懂，平时能编出令我们抓耳挠腮依旧不得其解的超高难度习题的老班居然会询问这种问题。“要！”教室里立刻有了回应，速度应该属于应激性的范畴……

老班终于识时务地顺应了大多数人的意见，但居然以便于管理为由让我们穿上丑陋的校服。班里有一个同学无聊地第N次开起那个古老的玩笑：“要穿裤子么？”老班沉思若干秒后，义无反顾地跳进了那个古老的陷进：“不穿裤子。”我实在是忍不住想笑，又怕老班以此为由拒绝我和同学们一起春游，只好用手捂住嘴——佯装要咳嗽。末了，还装模作样地咳嗽了一声。随后，教室里又轰轰烈烈地响起了数声响亮的咳嗽声。我可以保证那不是回声，因为我清楚地看见我的同桌同样捂着嘴巴……（以下省略N字）

AM9:30，大家分头爬山。我们小组由我、小恒、士强、还有敬爱的教生物的尹老师（其实他大学毕业还不到一年）4人组成。琅琊山的路果然不平坦，居然都是上坡！胖胖的士强没走10分钟，身上的汗腺就开始辛勤“劳动”了。其实大家都很愿帮他一把，遗憾的是他的体重似乎也只有他的双脚能够承担了。对于我们来说，心有余而“力”不足，这句古话太形象了。

上山的路有两条：一条是冷冰冰的石板路，另一条是百花盛开的“走的人多了”而形成的小道。尹SIR严肃地说：“同学们，我们是来爬山的还是来登山的？”“爬山！”于是，尹SIR就大步流星地和走大路的群众分道扬镳了。我和小恒就紧紧地跟在尹SIR的身后，只是士强一路嚎啕大哭，企图让我们知难而退。我回头看了他一眼，就仿佛看到那些古装戏里被押往菜市口的人一样；那时我也微微有些害怕了，怕他这么哭会把狼招来。（以下再省略N字）

经历了最终半小时的拼搏，终于发现了琅琊山电视信号发射站！士强拿出了望远镜向发射站方向眺望，欢呼道：“我看到了！我看到校服了，在发射站后面。”我们显然乐观过头了，因为我们很快就发现——我们所处的位置跟发射站之间根本就没有路！

在尹SIR的指挥下，以最快的速度同化掉一些食物后，我们开始向发射站挺进。除了小心翼翼，我实在找不出用什么词来形容在树林中跋涉的我们了。直到今天，当我操纵着天人互动发行的《闪点行动》在树林里奔跑的时候，心里总有一种莫名的愤怒。

……

终于又回到了人民群众中间，却发现大家已经开始下山了。我又看了看表，14:30。如果我没有记错的话，老班有令：16:00在山下集合。

……

PM9点，大巴停止了和地面的相对运动，回到了学校。我连忙在人群中找到邻班那个俺心仪多日的MM，“我们一起回去好吗？”MM温柔地冲我一笑，“当然好啊。”万岁！我差点乐晕过去，“那走吧。”MM笑得更甜了：“等一下好吗？我妈妈在那边跟老师说话呢。”

Ft！这次春游太失败了！

班级之IT大事件

■辽宁 浦家湘

那日中午闲来无事，吾等众人正“围观”一“大软”，惊叹流连于“硬件评析”中的GeForce FX 5900显卡强劲的性能之时，忽一人言：“我这几天看《大众软件》介绍的《英雄本色2》和《使命召唤》呀都不错，估摸着我家电脑又该升级了。”循声视之，乃我班“硬件发烧友”，据说两年内换了3台电脑，至今仍升级不止（这年头的有钱人，不好整啊）。不过我们这些穷苦孩子就只有干瞪眼的份儿了。我甚至听到有人咽唾沫的声音……好半天才有人回过神来：“哎，你说什么呢，你不是才换的新显卡吗？”“是啊，不过我看这块GeForceFX 5900很不错，4900块的价格还可以接受啊……”此君话还未说完，周围已“咕咚咚”倒下了一大片……我算比较抗得住打击的，努力稳了稳神儿，嬉皮笑脸地凑上前去：“哎，你那块GF4 Ti4200呢？”“喔，准备换下来给我妈那台机器装上，让她练打字，她老抱怨屏幕文本不够锐利。”“……”

这什么世道——无间道。

这几日期考完毕，学校领导苦于在这个学期内没什么好震慑这群学生的，只好拿我们已有50年历史的老校舍来“开刀”：每个教室1台电脑，1台电视，1台投影仪，1条宽带……（这是校长当时在台上慷慨激昂说的）结果落实下来1个布幕（放幻灯用的），其余的全不见踪影。结果那天来了一批配置倍儿高的机器，给我们好一个激动啊，就差没去人帮着抬了。不过，幸好有一头脑比较清醒的看了一下，说：“不对呀，我怎么觉着这电脑不够咱学校一教室一台的呀。”话音未落，民工师傅们就把电脑搬行政楼去了。当天下午，几位电工师傅进教室引线。C君自我安慰道：“都‘P4’了，咱学校还安这一计算器干啥呀。”窃笑之余，发现我们都猜错了：那安的是闭路电视的终端头，即俗称“监视器”的……

作者自辩：小说中，《英雄无敌》的6个种族我没有全部涉及，读者不要试图从中品出玩游戏时候的感觉。我的原则是游戏小说必须能够脱离游戏而存在，而不是一个附属于游戏的让玩家自娱自乐的东西。至于精灵的设定，有部分参照了D&D规则，而且既然是谣言，就未必准确。弓参照的是著名的英国长弓射手，弓长两米以上，的确是高于身体。弓离地提起后，轴心是正对射手头部，而一端大约着地，另一端就远高于身体了。所谓没有理由地发生这个，发生那个，是因为生命中绝大多数事情的发生都没有显而易见的理由。理由存在，但多在当事者的洞察之外。习惯了各种因果分明小说的话，再读这样的小说的确有些感到怪异，大家看完了不要追杀我。

上期内容介绍：和所有初出茅庐的人相似，维克斯的第一战打得异常艰苦。虽然她成功地夺回了龙鳞盾牌，从见习英雄进阶为正式英雄，但战斗给她留下了一辈子对火焰的恐惧，以及冷漠与多疑的性格。

英雄无敌（完结篇）

题记：这是最好的时代，这是最坏的时代，这是我们的时代。

■江苏 七月

部队马不停蹄地向南边碎石荒野中心的亚克城前进。由于没有步行部队的缘故，维克斯就躲在骨龙空洞的骨架里面。部队以迅雷不及掩耳的速度越过了僵持的战场，穿过遍布探险者骷髅的沙漠，路过绿洲也不歇息，直到进入没有守备的矿石开采区才停下稍作休整。由于恶魔具有的瞬移能力，理所当然地令它承担起侦察兵的义务。数量不超过200的精锐部队很难暴露自己的行踪。但在没有戒备的矿石开采区，维克斯还是小心地禁止恶魔对矿工进行恶作剧，以防被敌人发现。白天炽烈的阳光使她不得不去占领一个宝石矿脉，其目的并非为了得到宝石资源，仅仅是为了避免吸血鬼被阳光所吞噬。在沙漠里她靠挖坑做到了这一点，但是碎石荒野的坚硬实在令她无能为力。

这样做必然会暴露自己的行踪。为了掩盖这一事实，她只好派遣恶魔在30公里外捕捉了50来名游荡的穴居人，把宝石矿伪装成一个穴居人的洞穴。她甚至不敢去造访荒野中闪烁着蓝色光芒的学习石碑，生怕万一会在那里留下硫磺的味道。骨龙的足迹也被小心地除去。有时为了避开路上只有一两个半人马看守的观察哨所，他们不得不花上2天时间绕开多走了十几公里。

有一次，他们几乎被发现。那是一个硕大漆黑的独眼巨人洞穴，洞穴外面露出的水晶碎片让她以为那只是一个水晶矿脉，因此仅仅保持了两公里左右的距离——矿工只能看到一公里不到的地方。然而8头骨龙刚刚离开地面，一个大约有两人高的巨人就从洞窟里钻了出来，额头中央长着一只巨大的眼睛。那只眼睛似乎拥有美杜莎般的力量，在看到她的第一刹那，她就像石像一样呆住了，连一根手指头都动弹不得。吸血鬼的蝙蝠群正从她的身边飞过，弄出“啪啪”的声响。那只巨大的眼睛从她身上扫过，她以为一直担心的事情终于会发生，竟有了种轻松的感觉。她等待着对方举起石头向自己砸过来的瞬间，好用不久前学会的混乱系魔箭射死他，然后命令全军将整个洞窟扫荡掉。但独眼却没有任何异样表现，扫视了她的队伍一遍，就回到了洞窟之中。如果是有经验的指挥官，应该会下令消灭洞窟里所有的生物，但维克斯被独眼巨人的动作搞得莫名其妙，竟然不知该怎么办才好。

她命令全军戒备，以为这两天就会有敌人包围他们，然而什么也没发生。安全越久，她越感到恐惧，以为敌人正在布置一个可怕的陷阱，要将他们一举全歼。恐惧影响了她的理智，她甚至剥夺了恶魔睡眠的权力，越来越后悔没有在当时将洞穴扫荡掉。整整一个月之后，依然什么也没有出现。她终于明白，独眼巨人似乎“看到”了他们，却并没有看见他们，就像她随口回答吸血鬼副官的话——“听见”了，却根本不知道它说了些什么。

终于接近了亚克城。维克斯出发的时候正是死木森林最寒冷的初春，可现在是身着短衣仍感闷热异常。她甚至想回到那段赤身裸体的日子，但缺乏足够的勇气。那时候她是在空中，而现在却在地上。

九

亚克城上空时常有鹰身女巫飞过，地面则有游牧民战士骑在浑身斑点的马上一遍又一遍地巡逻。她不知道这到底是野蛮人的传统，又或是自己暴露了行踪。城墙边布满的突刺上褪色程度不一的血迹，清晰地表述着在漫长时间中袭城者的下场。维克斯知道他们绝对不会成为那群人中的一部分，这倒不

是由于对胜利充满了信心，而是基于亡灵无血可流的事实。

维克斯打算首先对敌人使用群体痛苦，将敌人的士气降到最低。这样不仅能抢占战斗先机，还能削弱敌人的攻击力。她并不清楚城中是否有守卫的英雄，但是确信排斥魔法的野蛮人不会有掌握驱魔和驱散咒语的英雄存在。当魔法的光芒从她手中将要爆发之时，一股难以想象的压力让她喘不过气来，正要释放的法术在中途被打断了。

了望塔发现了维克斯手中的光芒，敌人迅速地集结起来，虽然由于仓促来不及准备，但已使维克斯丧失了突袭的大半优势。来不及思考自己的魔法为什么会失效，维克斯命令骨龙和吸血鬼部队立刻攻击，趁敌人还没有形成完整的战斗队形，独眼巨人还没有被保护在中央之前展开屠杀。骨龙承袭于龙族并受到魔法加强的龙威显示出了强大的震撼效果，即使是以坚强著称的比蒙，也因为莫名的恐惧在面对骨龙的撕咬时放弃了反击，甚至被追逐得四处逃窜；独眼巨人还来不及投出小山一样的石块就被吸血鬼围住，很快变成了人干。只有敏捷的雷鸟造成了足够的威胁，吸血鬼在它浑身窜动的雷电面前无以下手，强烈的蓝色闪光后，就化成了一堆粘稠的碎片。而半人马虽然利用箭塔的优势使投枪成为足以威胁吸血鬼的利器，然而仅仅在投出第一批标枪之后，就被骨龙从箭塔上驱逐下来，并被撕成了碎片。

当幽灵飘上城墙的时候，雷鸟、半人马和独眼巨人都已经消灭殆尽，仅剩下数量虽多然而战斗力不值一提的狂暴者、游牧骑兵、鹰身女巫和已被驱逐到角落里失去了威胁力的比蒙。战斗似乎就到了结束的时间，损失巨大的敌人士气衰落，不堪一击。然而突然之间，那些待宰的羔羊欢呼起来，爆发出难以想象的力量；一群狂暴者甚至围住一头骨龙，令它无法腾飞施展其空中优势。虽然因为恐惧不断有狂暴者后退，但却有更多的拥了上来，顿时骨龙轰然倒塌。

敌人的英雄登场了。虽然他刚刚从城堡的另一面赶到，但已经展现出可怕的领袖魅力和指挥才能。战况奇迹般地扭转了。原本已失去控制、像无头苍蝇一样的敌人稳健地开始反攻，虽然绝对无法取得胜利，然而重创维克斯的部队不成问题。维克斯开始吟唱死亡之手的咒语，虽然野蛮人英雄至少也学习过基础的抗魔术，但她还是寄希望于死亡之手能足够幸运地杀死他。原本占据箭塔易守难攻地理优势的吸血鬼被消灭了，箭塔重新落回野蛮人手里；游牧骑兵将箭塔层层围住，站在上面的比蒙即使恐惧骨龙的龙威，依然死守不让。死亡之手释放出去，却没有任何效果。连续3次失败之后，维克斯明白这已超出了抗魔术的抵抗范围。留在身边保护她的恶魔终于被派上用场，瞬移到英雄的身边进行暗杀。

城堡最终陷落了，维克斯共损失2头骨龙、11名吸血鬼和34个幽灵，歼敌16头雷鸟、10头比蒙、37名独眼巨人及半人马、狂暴者、鹰身女巫、游牧骑兵不计其数。让维克斯感到可怕的是，敌人的英雄并不属于野蛮人部落，他是杜加王国派到野蛮热部落和亲的使者。

当她离开村庄的时候，对王国的概念是那么单薄，甚至不知道自己的村庄到底属于哪一个王国。作为人类的国度，杜加据说是承袭于埃拉西亚大陆狮鹫心王国。当埃拉西亚大陆毁灭之时，王室一旁系亲族逃过了劫难，穿过时空门，在新的大陆建立了新的王国。维克斯觉得自己应该为杀死自己的同胞而感到愧疚，但是实际上4年来的锻炼让她丢失了最后一点点和故土的联系。她唯一对这名英雄感到震惊的是他的实力——仅仅作为一个外交使者就拥有如此可怕的战术才能。在战场中面对同胞的时候，也许情感的负担不值一提，但实力的强悍却足以令她恐惧。当她怀着这种担忧踏入城堡的时候，才看到了在战场上自己施法不断失败的秘密——巨大的魔法干扰器。

十

或者更应该把那个东西称为“塔”，高出城堡的“塔”尖上那巨大的椭圆蛋白石被浅黄的光芒照成半透明。不知野蛮人是怎样懂得制造反魔法技术的，那种浅黄的光芒给了她被束缚的感觉，犹如老鼠在自己的身体里蠢蠢欲动，试图穿破皮肤一冲而出。这种神秘的不快一直持续到酷刑折磨得城堡守卫长说出控制魔法干扰器的办法，在被封入塔底密室的盒子里取出小蛋白石，将自己的血滴在它上面为止。维克斯马上就明白这样的东西绝对是亡灵巫师的克星，纯粹的亡灵巫师会将自己杀死，然后作为不死生物复活。不死生物是没有血的。

基于她自己也难以言明的原因，她没有按照副官希望的那样将魔法干扰器毁掉。亚克城沦陷的消息迅速传到了前方阵地，出乎意料的是并没有像预想的那样打击野蛮人的士气。亡灵巫师们无法靠这个消息在战场上扩大战果，敌人的阵营依然牢不可破。荒原上成长起来的野蛮人没有依赖城堡的传统，这种失败对他们来说不会大过损失几个矿藏，或者和几个比蒙峭壁失去联络。胜利捷报传回死木森林中央的死亡神殿不到两个星期，巫王就下达了这样的命令——攻下西面野蛮人的经济枢纽拉达克。

而这个时候，维克斯正为镇压暴乱和敌人的反扑焦头烂额。野蛮人并不是什么纯善的民族，正是因为当年对于杜克王朝贵族压迫的反抗，才从杜克王国脱离出来，建立起自己独立的国家。祖先的反抗精神虽经百年仍还不曾消失，即便是亡灵巫师的残酷手段也难以镇压。维克斯每天不得不杀死近百名起义者，将他们的生命力融合成吸血鬼。吸血鬼部队的数目迅速膨胀，一周过去就达到百名。然而招魂术巨大的消耗已经让维克斯难以为继，她命令奴隶在城市的中央制造了一个亡灵转化器，每天不停息地运转，死神甚至都来不及拾取那么多的灵魂。赤红色的烟雾笼罩了整座城市，远远地就将城市里弥漫死亡气息的消息传了出去。虽然亡灵转化器只能制造出骷髅和幽灵，效果远不如招魂术，但是它永不停息地运转缓解了维克斯的疲劳，也缓解了牢房塞不进那么多犯人的状况。当起义者看到亡灵转化器惊人的工作效率之后，起义终于渐渐地平息下来。不是因为对死亡的恐惧，而是明白了这样不过是在白白增加敌人的力量而已。

维克斯对治安状况才松了口气，就通过通讯水晶得到了巫王进攻拉达克的命令。凭着两周来的经验，维克斯知道光靠攻下两座城市就想将这个民族消灭根本就是痴人说梦。照她看，想摧毁野蛮人的补给线，只有一个办法——将他们统统扔进亡灵转化器里。

维克斯留下在亡灵转化器里诞生的骷髅作为守卫亚克的力量，自己率领所有160名吸血鬼、5头骨龙和300名幽灵向拉达克进发。这次她一反轻骑快攻的战术，一路占据

遇到的矿藏，甚至连离行军道路十来公里的野外部队也不放过。她彻底明白了这个民族的本质是松散的统一体，路上每个流着野蛮人种族血统的家伙都是军队的预备役，只需一声令下就会加入到与他们战斗的阵营中去。缓缓地消灭这些暂时还没构成战斗力的部队，也许会对奇袭拉达克造成不利的影响；但从长远来看，每减少敌人一点有生力量都会增加一分战斗胜利的希望。如果进行轻骑快攻，也许会拿下拉达克，但当那些散乱的军队组织起来反攻时，她的胜利绝对只能像洪水中的小屋一样被吞没。

这种意识甚至使她在得到一群狂暴者的投降后，毫不犹豫地将他们统统杀光。与其要活人的投降，不如接受死者的忠诚。她的暴虐很快传遍了整个部落，甚至代替了独眼巨人口中的泰坦，成为死亡的代名词。

大扫荡一直持续了2个月，当到达拉达克的时候，部队里吸血鬼的数目已增加到220个，幽灵也达到330个。她丝毫没有怀疑过自己的胜利，甚至没有给敌人留下谈判的机会。把拉达克周围方圆50公里扫荡得比死木森林还要荒凉之后，她才对有20只比蒙、27头雷鸟镇守的拉达克展开了进攻。

整个战斗唯一的困难是对付5名宗师级的野蛮人英雄，甚至被祝福了吸血鬼之触的骨龙都无法和他们对抗。他们一斧头下来，骨龙就如蝼蚁一般不堪一击地在英雄面前轰然倒塌。甚至在消灭了所有的敌人之后，5名英雄依然在尸体堆中艰难地跋涉，挥舞手中的长剑、巨斧。终于，有一个英雄被幽灵老化，并在吸血鬼围攻之下倒地。但维克斯还来不及兴奋，匪夷所思的事情就发生了——英雄的尸体刚刚倒下，天使的神光就在城市的上空浮现，已经断气的身体立刻精力充沛地重新站了起来，拾起掉落着地的剑，重新加入到战斗中去。

这样的事情一遍又一遍地重复发生：英雄倒下便立刻伴着天使的光辉复活。英雄一次接一次地倒下，每次都带走10来名吸血鬼的生命。恐惧始终笼罩着战场上的维克斯——永生的战士将是无敌的；吸血鬼却在渐渐地减少，全部消失的时刻总会到来。

药瓶的秘密直到吸血鬼牺牲了80多名才被发现。每次英雄站起来时，做的第一件事并不是立即投入战斗，而是从背后的行囊里取出一瓶黄色的药水喝下去。维克斯从远处发现了这个秘密。于是吸血鬼不再一味地攻击，而是首先干扰他吃药。英雄气定神闲的姿态立刻被慌张和焦躁代替，这更加增添了维克斯的信心。

英雄终于彻底倒下，拉达克也终于沦陷。在这场战斗中发现的无敌药水的价值，远远超过了夺取一座城市。这种由杜克王国宗师级医疗师将终极恢复咒语的力量凝聚起来的药水，能赐予饮用者在死亡后复生的力量。看来杜克王国和野蛮人结盟的情报已确凿无疑。

十一

胜利并没给维克斯带来太多的喜悦。东边很快就传来杜克王国派兵攻陷了亚克城的消息。不希望自己的胜利泡汤，同时害怕被杜克王国阻挡了退路而遭到两支部队夹攻的命运，巫王立刻命令她回去收复亚克城。她不得不率领来不及休整的军队往回赶，只留下100骷髅战士继续大扫荡的工作。

军队用疯狂的速度往回赶，甚至到了连吸血鬼也叫累的地步。来的时候花费了一个月的路程，维克斯仅仅用了7天就走完了。当她扑到达亚克城之时，却发现自己面对的是一座空城。她惊疑不定地将一条无主的小狗提起来，像是在人群攒动的街道上拾起满满一口袋金币一样，不明白这到底是自己运气好，还是陷入了圈套。

很快就有卫兵报告俘虏了一名英雄。维克斯穿过城市中央宏大的荣誉竞技场，拐过摔跤场和丁丁当当敲打的兵工厂才被领到英雄的所在地。在她跨进那间几乎腐朽倒塌的房间之前，她怀疑这算不算俘虏。英雄是一个满脸锈色和布满老年斑的矮小老头。他整个身子趴在桌子上，埋着头，执著疯狂地在纸上书写着。桌面已经因为潮湿而腐朽，到处坑坑洼洼。然而这丝毫没有影响他书写的速度，仿佛并不是为了让人看得懂，而仅仅只是为了将大脑里折磨自己的虫子驱赶出去一样。

维克斯踏进了房间，老人只是抬起头看她一眼，就再也没有理会她。老人身边漂浮的幽灵似乎不是维克斯的部队，而是老人的伴侣。在灯光昏暗的房间里，维克斯不禁有这样的幻觉——即使是在使用招魂术的时候她也没有过这样负担——自己似乎打扰了死者的安宁。幽灵飘过来告诉她："他叫圣·达拉里曼·西佳。"

这个名字猛地把维克斯带回到在母亲怀里听传奇故事的时代，精灵、龙、幽灵常常出没在故事里，然而他们都没有名字，只有主角才享受名字这样的优厚待遇，他叫圣骑士达拉里曼·西佳。埃拉西亚大陆狮鹫心王朝的勇士，他曾经从白虎的嘴里救下5岁的王子，在比蒙大军中剁下野蛮人叛军的首级，孤身消灭300名吸血鬼，还曾率领50名十字军将盘踞在矿井中的巨龙消灭。她回想起每年一次的圣·达拉里曼·西佳诞生节，想起小村旁萨克城里用达拉里曼·西佳命名的满是垃圾的商业街，然而这一切，都无法和眼前这个衰老、腐朽、埋头疯狂偏激地用鹅毛笔书写的老头联系起来。

维克斯从桌上拿起那一堆已经完成的手稿。老人并没有做出任何反应，依然在疯狂而偏激地写着。她挥手命令部下将这位传说中的圣骑士投入监狱。老人没有丝毫的反抗，只是静静地任由他们摆布。当监狱的门刚刚关上，曾经的圣骑士就重新继续自己的书写。他每天除了吃饭和睡觉就是写作，甚至都没有一个狱吏见他从座位上起来去厕所。他像一台精致的书写机器，毫不停息地书写着没人能读得懂的东西。维克斯开始还时常来看他，随着战事渐渐繁忙起来，她终于将这个孩童时代的英雄抛之脑后。

圣骑士和世界的联系只剩下书写，对于现实世界他能注意到的也仅仅是书写，而吃饭睡觉甚至上厕所都变成机器一般的程序化。狱吏送上什么他就吃什么，给多少就吃多少，似乎那是一种习惯需求，而不是生理需要。周围的世界已经和他无关，他甚至不知道自己从公国的首都来到了亚克城小木屋，又从小木屋被送进了监狱。他生活在自己的回忆之中，大脑中反复地出现早在埃拉西亚毁灭时就已消失的人和事。在头天已被黑龙吞下肚子的十字军，第二天却因为勇敢地消灭了一头鹰身女巫受到了自己的表扬；明明才出生的王子，第二天就有了自己的儿子。世界

的规律让他摸不着头脑，那些人和事就像是无数饥饿的虫子一样撕咬着他的大脑，痛得无法忍受，直到有一天他把这些东西记录到纸上。

他之所以记录，并不是为了留下对过去的纪念；恰恰相反，是为了忘却。当一个个名字和事件被记录在纸上，相应的记忆就像是从他的脑子里抽出的“丝线”一般失去，回忆的剧痛也就随之消失。为了消除脑袋的剧痛，他不得不这样疯狂地书写，希望“丝线”终有一天彻底从他的脑袋里抽光。然而他实在太老了，记忆的东西是那么多，似乎永远也无法排除干净。他在两年前就开始写，然而两年过去了，依然没有到尽头。他在绝望中忘记了绝望，终于对周围的一切都无法接触，只能沉浸在对头痛的治疗中。在剧痛的驱使下，他就像只被放在烧红的铁板上的鹅，无法停止地跳着笨拙的舞步。

圣骑士屈辱的监禁生活经过了两周。之后的一天下午，他的生命终于走到了最后一刻。他一如既往地疯狂书写着，鹅毛笔因为自从入狱以来一直没有更换过，原本锐利的笔尖早已被磨钝，记录下来的文字益发无法辨认。他没有因为送食物的狱吏的进入而抬起头来，只是提笔蘸蘸墨水，然后缓缓郑重地在纸上点上了最后的一个句号，接着便像失去了魔力支撑的骨牌般“哗”地倒下，瘫倒在桌子上。蘸满了墨水的羽毛笔被压碎在纸面上，精心画出的句号被溢流的墨汁盖得无影无踪。

十二

死亡的消息传到维克斯的耳朵里,她才重新回忆起圣骑士达拉里曼·西佳的手稿。为了表示对这位曾经的英雄的敬意，她一反亡灵巫师的传统，将那具衰老萎缩的躯体下葬，虽然葬礼草率得完全无法与圣骑士的身份相配。死亡让维克斯暂时忘记了自己的工作，重新翻开圣骑士的回忆录。手稿的文字混乱难以辨识，维克斯决定无论如何也要读懂它。但头两天她甚至没有办法从那里面读出一个字母，于是不得不采用将手稿的字迹拆开，分析各个符号出现频率的办法来猜测字母。4天之后她终于学会了从手稿里阅读单词，真正的困难却才刚刚开始。虽然她读懂了每个单词每个句子的意思，但是却还没办法看懂手稿，没有哪句话和它的上下文有能想象得出来的联系，甚至醉汉的呓语也远比这手稿有条理。维克斯不明白这到底是圣骑士刻意制作的密码，还是他精神状态的真实表现。

城里的治理工作因为长时间的松懈出现了不小的漏洞，维克斯却决定不惜一切代价破解这份手稿。虽然她无法说出这样执拗下去的价值，但是人类莫名的倔强占据了她的内心，似乎和艰涩难懂的手稿较量，就像是伟大法师和龙的较量一般证明了自己的价值。疯狂混乱的意象充斥整篇手稿，就像是环绕在她周围的梦魇，她拼命想抓住它，却引来它疯狂的嘲笑。

就这样过了一周，她渐渐陷入了像曾经的圣骑士一样的精神状态，开始越来越和周围真实的世界格格不入。负责照顾她饮食的幽灵发现早上端进来的肉汤，在中午端出去的时候除上面多了一层膜外没有任何变化。部下试图劝说她放弃手稿的研究，重新回到正常的工作中来，但却发现已经彻底失去了和自己主人的沟通，即使在她耳旁大喊也没办法令维克斯有任何反应。而这个时候，死亡森林又传来拉达克重新被野蛮人与杜加王国的盟军占领的消息。

唯一能与维克斯沟通的是达拉里曼·西佳。维克斯在被文稿中那些疯狂的意象搞得晕头转向的一个傍晚，在穿过窗户的夕阳之下，她看见了这位死去的伟大英雄。他无声无息地出现在这个房间，穿着无比华丽的银白战甲，高大而魁梧，是一个真正的英雄，而不是因为衰老而萎缩的老头。他来到房间，不是因为房间主人的邀请，而是被自己的记忆所吸引。飘浮在房间的记忆碎片像磁铁一样将他的灵魂引来，他入神地看着在自己生命的最后因为无法忍受痛苦而抛弃的记忆，浑无目的地飞舞着，就像无家可归的小狗一样，突然产生了同情和怜悯。他忘记了这些记忆给他带来的痛苦，决心将它们重新组合起来，拼凑成一段完整的历史。

工程是如此的浩大，圣骑士已经忘掉了这幅拼图的全貌，不得不凭借直觉和耐心来完成。维克斯在旁边看着，渐渐地发现圣骑士本人也并不知道自己记忆的原貌应该是什么样子，于是又大胆地加入到这个宏伟的工程中来，也渐渐地看到了记忆的全貌。一个月之后，空气中所有的碎片终于都找到了自己的位置。圣骑士笑了笑，就像出现的时候那样无声无息地消失了。

这时候已经没有任何东西能阻止维克斯回到现实。当她从虚幻中醒来的时候，饥饿令她已经看起来和一个骷髅没有太大的差别。这个时候，亚克城已经那么荒芜混乱，维克斯在野蛮人王国建立的一切都已重新被生命与力量的联盟铲除得干干净净。亡灵巫王的命令已经下达了3周，要她重新夺回失去的城堡。

维克斯对这样的命令感到可笑。圣骑士记忆中的智慧让她突然明白，亡灵巫师之所以在战争中无法取得优势并不是因为实力的弱小，而是因为战争的总指挥——亡灵巫王指挥不力。缺乏战略眼光的指挥令强大的部队疲于奔命，虽然战斗中无往不胜，却永远没有办法获取战略的优势，永远只能被弱小的敌人牵着鼻子走。

维克斯丢下荒芜混乱的亚克城，率领手下的部队向死亡森林开去。她知道，自己作为英雄的时间虽然短暂，但已经绰绰有余；相较之下，亡灵巫王的统治时间却实在长得过分了。她明白，漫长的序幕终于要宣告结束了。P

（全文完）



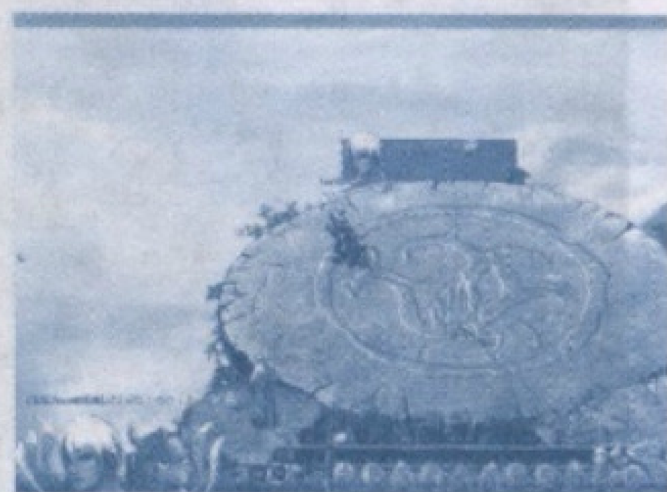
《幻灵游侠3.0》将推出全新聊天系统

《幻灵游侠》作为一款优秀的网络游戏，其强大的虚拟社区功能给玩家带来了充满温馨的聊天交流感觉，在即将推出的《幻灵游侠3.0》中，原本就十分强大的聊天系统也将会做出全新改变，增加了众多当前流行的聊天功能。



在《幻灵游侠3.0》中，聊天系统的制作更加完善，操作更加简明，非常方便，不用打开新的窗口，直接在控制面板就可以方便地选择私聊、公聊、帮派频道和队伍频道，聊天信息就显示游戏窗口的中央主体部分。不过，玩家不必担心因此而影响游戏人物在画面上的行动，事实上，通过屏幕左侧边缘的控制条，玩家就可以随意控制信息在游戏屏幕上显示区域的大小，这样既可以保证游戏时的视野范围足够宽阔，也可以实时了解各种各样的游戏信息。《幻灵游侠3.0》中，聊天面板中新增了表情符号，聊天动作和字体颜色等都可以自由定制，可以供玩家自由选择。在《幻灵游侠2.5》之前的版本中，聊天只支持文字和简单字符图形，而现在，由于技术的改进，玩家在聊天时就可以附带上表情符号，并且这些聊天符号和聊天内容也不再仅仅只显示在屏幕的主界面上，同时还会在人物的头顶出现一个对话框，只要采用了不同的聊天频道，那些相应的玩家就能从游戏画面上实时看到聊天信息，而不再需要不停刷新聊天界面来寻找自己的信息。不同的聊天频道都有各自相对应的字体颜色，非常方便玩家对信息的过滤检索。在《幻灵游侠3.0》中，整个游戏界面都以绿色为基调，显示出清新自然的气氛，突出亮丽的图形，显示窗口也较大，战斗视野开阔，同时附以详细的文字说明，给玩家更多的游戏空间。同时，在聊天界面控制上也更加简单快捷，通过设定部分快捷键，就可以迅速地切换聊天频道以及输入特殊表情符号。

我们可以看到，从最初的1.0、2.0到如今的3.0，随着版本的演变，《幻灵游侠》的网游互动交流氛围正在一步步加深，塑造的仙幻武侠世界越来越真实，为玩家提供了最庞大的交流空间。



目前《幻灵游侠3.0》已经进入了开发后期阶段，请玩家即时关注官网消息。

绝对女神

Gate to Heavens

战士1～10级攻略



战士是一个综合性比较好的职业，攻击强，血量相对来说比较多，操作简单升级快，是热血男儿的最佳选择！

战士需要的是力量和敏捷，所以创建人物时候的2点奖励点数应该加到力量和敏捷上。

出生以后看看四周就会看到"守护仙人"博丹，和他交谈时他会向你要20个象牙，选择给20个象牙会接到一个"时间的伊林"的任务，这个任务相当简单，奖励是1000的经验（强烈推荐1级就做这个任务）。接到任务以后就在城门口打长着象牙的小怪物，有的会得到象牙。等收集到20个象牙后回去找"守护仙人"博丹谈话就会得到1000的经验了，这个时候也差不多3级了。在门口继续打小象和侦探灵卡尔，等到钱够800以后就可以换第一把剑了，如果钱还够的话也可以去把衣服和手套和鞋子买了，换完剑以后攻击力大大提高了，就可以从第一个传送点到光的湖了（记得去之前一定要带点血"RA"，买完以后点屏幕右边的技能键，把带有RA标志的快捷键拖到屏幕右边的F1空格里，按F1就是加血了）。到了光的湖主要打的是皮格马伊，它的攻击力比较强，要注意加血，还有不要同时打两个以上。你进攻一个的时候别的怪一般不会进攻你，但是也不要离得太近，当你的技能等级到了3以后就可以去学前4个技能了。技能等级在屏幕的左上角在人物的级别下面，学技能时记得要技能球哦（打怪的时候会掉），如果你身上够4个技能球的话最好都学，因为这些技能是很有用的。回到城市以后到正面的大殿里找到"师傅"哈云点学习技能，学习前4个技能，单手剑熟练、双手剑熟练、防御熟练和一击，前3个技能都是被动的，就是会自动加载不需要用特殊的键使用，只要学会就自动加强了，所有技能都是能升级的，前3个基本技能等级一定要升到最高（技能升级是需要熟练度的，熟练度在练级的时候自动增加）。第4个技能是攻击技能，可以提高攻击力攻击，但是需要使用魔力值（SA）。学习完技能以后继续回到光的湖打"皮格马伊"，你会发现和刚才大不一样哦，爽了很多，呵呵。这时候升级应该很快了，一会儿就到9级了，这时候可以回去换第2把剑了，而且还可以多学3个技能。拿着新换上的剑回到光的湖可以打更高级的怪了，到桥上打沃米斯，记得多带血哦，不是太追求装备的人也可以适当加一点生命，当然你要是为了尽快换上新装备就只能注意点自己的血了，打沃米斯很快就能到10级了。

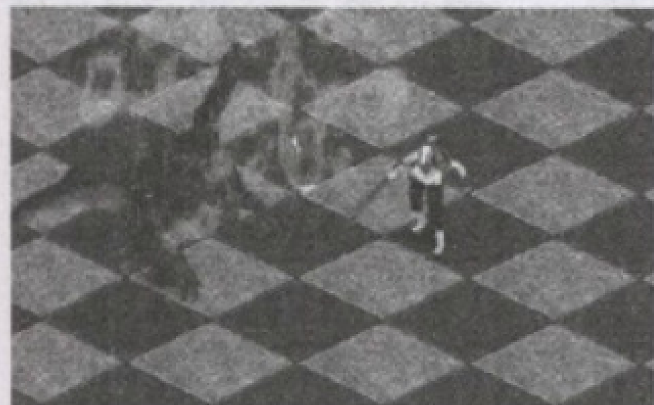


征服——召唤兽密报

最近《征服》世界里的玩家提得最多的一个词便是"转世"，转世对玩家来说是一件振奋人心的大事，转世后的新法术、新技能令已经转世的玩家欢心鼓舞，那些由于种种原因没有"转世"的玩家在疯狂努力的同时也在翘首以待。



当然转世的好处不只如此，众所周知的召唤技能也为玩家所津津乐道。天兵护法、蝙蝠护法、蝠王护法、火魔护法和骷髅护法这些绝世技能令人无限向往，这些可爱的召唤宠物或机灵可爱，或有超长血量，或有吸血秘技，能够助玩家在《征服》世界里过得更加风光。



各个职业能召唤的对象各不相同，道士们天生柔弱，一般都是远攻，如果有一个肉盾型的召唤兽，那就可以高枕无忧了；而战士呢，只会物理攻击，如果召唤兽会法术攻击，真是难以想象战斗场面会是什么样子；勇士升级时非常耗血，来一只会吸血的召唤兽怎么样；弓手常常要跳来跳去，如果跳到怪物旁边一定很可怕，那就来一只会吸引怪物注意力的召唤兽吧？

召唤兽一定要转世后才能拥有，这样势必对"转世"后的玩家PK练级产生深远影响，如转世后有了召唤兽，那对于没有转世的玩家来说就有了相当大的优势，即使是对同样转世后的玩家也会有不同。总之，各个职业间的PK平衡将会发生巨大的改变。

各个职业的召唤兽属性各不相同，作用各异，但有一点是相同的，就是召唤兽对玩家的帮助将是巨大的，无论是PK练级还是其它方面都有莫大的好处。

刚转世后的15级时所有职业都可以学会天兵护法，可以召唤一个护法天兵来保护自己（护法天兵类似守卫），他会对攻击你的玩家进行反击，所有的职业都可召唤天兵来保护自己。

转世后到了40级以后，每个职业都可以获得只有本职业才能学习的护法技能，可以召唤护法神兽为己所用。



道士

水道士的移魂蝠王和火道士的移魂蝙蝠，它们都是作为人物的替身存在的，也就是说召唤了以后怪物不会攻击道士玩家，而会去攻击作为"替身"的蝙蝠或者蝠王，最高级蝙蝠和蝠王的生命值都非常高，这样平时练级的安全性就大大提高了，必须要注意的是，如果替身死亡的话，作为主人的道士也是会死亡的。



战士

火魔护法：使用该技能时，会召出一个具有火法术攻击的怪物，使用法术攻击的怪物弥补了战士法术方面偏弱的问题，这样就可以双管其下，PK打宝可以物理攻击与魔法攻击并举了。

勇士

血蝠护法：使用该技能时，会召唤一只会吸血的巨大蝙蝠，吸血蝙蝠在攻击怪物时会把攻击伤害的一定值返回到主人身上，这样勇士练级时可以轻松一些了。

弓手

骷髅护法：使用该技能时，会召出一个骷髅，它会主动寻找附近的怪物进行攻击，帮助弓手分散怪物的注意力，提高练级的效率。



在经过了一段时间的紧张测试之后，破天之恋即将隆重登场，除了美丽得令人目炫的彩虹星外，玩家期待已久的结婚生子系统终于出现了，同时还将开放全新的道具及地图。请大家跟随我的脚步，我将抢先为大家介绍结婚的流程。



第一部：如何结婚

级别50级以上的男女角色可以在人极星的"龙凤亭"结婚，在破天的世界中，50级可以学会轻功，这时，玩家才算是真正的成年人了。除了等级的要求之外，还需要100 000金币，等级和金币可是缺一不可的哦。

达到了结婚条件的准新郎和准新娘要到"龙凤亭"去找"月老"申请结婚，鼠标左键点击月老，选择"申请"按钮后，必须由新郎输入新娘的名字，点确认就可以申请结婚（注意：为了防止没有新娘的结婚，必须有新娘的陪伴才可以申请）。满足结婚条件的配偶间会弹出确认结婚的对话框，玩家可以接受或拒绝。确认配偶间接受婚姻后，新郎还会提示需要接受月老的新婚祝福词。结婚申请过程结束后，"月老"会把"婚约书"放到新郎、新娘的物品栏。

在热闹的婚礼结束之后，玩家还要去"汉罗堂"找"无名"去登记，登记结婚的同时"婚约书"会消失，玩家们将会得到可以证明正式夫妇关系的鸳鸯木，但是结婚登记过程只有新郎引导才可以正常完成。

第二部：关于蜜月

拥有鸳鸯木的夫妇无论什么时候都可以通过龙凤堂后面的"彩虹太极阵"去彩虹星，费用是金币5000。夫妻们共度蜜月的彩虹星也是这次"破天之恋"的一大亮点，彩虹星是一个没有暴力武器的地方，在这里各种武器都形同虚设（不可以使用装备,只能空手）。

如果你想在美丽的彩虹星得到属于自己的房间，那你需要找彩虹星上唯一的NPC"彩衣"，求她为你们准备新婚房间（特别注意需要夫妻双方同时在场），新房的费用是100 000金币。

购房后龙凤阁钥匙会放到物品栏中，拿钥匙的配偶进入新婚房，夫妇会同时进入房间。拿龙凤阁钥匙的配偶点击床，夫妇会同时躺在床上。新婚夫妇在床上要连续度过10分钟，如果在未满10分钟时起来，就必须重新计算。夫妇角色在床上时，前9分钟是"甜言蜜语"，会有的少量"心"出现，9分到10分钟时是"心"开始变得激烈，满10分钟后"心"会消失，新郎的生命值变成"1"，新娘的魔法值变成"1"，这时洞房结束。完成洞房仪式的玩家可以去在汉罗的寄魂祠进行祭祀，得到子女。

在彩虹行星上玩家们可以通过"彩衣"购买到"比翼之戒"和子女专用武器"山神棒"，拿到"比翼之戒"的夫妇可以通过"比翼之戒"在同一行星内召唤对方到自己的身边，而且每次召唤还会消耗"姻缘符"一个。"姻缘符"可以通过"彩衣"制造，需要3个"回城符"、3个"相思果"、3个"玲珑心"及金币1000。"相思树"在彩虹星的中央位置，找到"相思树"后，在附近进行攻击，会得到和落叶一起掉落的"相思果"。"玲珑心"可以通过打彩虹星中栖息的唯一的怪物"龙崽"得到。70级以上的已婚玩家，还可以通过"彩衣"制造"灵犀戒指"，需要材料为：一整套龙牌、天皇珠、海黄珠、土黄珠、神黄珠、破天玖玉、比翼戒指各一，金币500 000，有了"灵犀戒指"后不管配偶在哪个行星，都可以召唤过来

第三部：生子系统

玩家们在迤逦的彩虹行星度过蜜月之后就可以来到人极星"寄魂祠"的"盟誓坛"，申请盟誓，通过3分钟的盟誓可以得到领养子女的"龙凤契"。

祭山神仪式需要两个红蜡烛、破天玖玉、小还丹、喜糖、鹿茸、天仙水、金块、肉各一，持有"龙凤契"的父母角色可以在人极"乐知堂"叶三娘处，点击"领养子女"就会随机产生男孩或女孩。

父母中先领孩子的一方可以带孩子，配偶间想交换带孩子时，应暂时托管孩子，并由另一方带出。带孩子的父母的地图中会以蓝点显示子女的位置，游戏画面的左上方会出现子女管理窗口，点击它可以让子女使用武器，子女的物品栏中要放活血丹、清心剂和瞬移。

玩家们可以操作子女的管理窗口中提供的行动按钮，对子女的各种行动随时进行命令。当在子女管理窗中显示"锤子形态"的图片时，子女一旦碰到怪物，无论玩家是否下指令，子女都会自主攻击，请玩家慎用。

当子女被怪杀死时，双方需要重新盟誓，盟誓后子女会在盟誓坛自动复活。如果子女在安全地带死亡或被其他角色PK而死时，只需到"叶三娘"处重新领养就可以了。玩家在下线时要把子女托管到叶三娘处，再次登录时需要到叶三娘处领养。



关于"破天之恋"的全部情况已经介绍完了，模拟现实的结婚系统，以及子女系统都为《破天一剑》游戏增添了更多乐趣，也希望各位朋友在破天的世界中寻找到属于自己的那份甜蜜爱情并且永结同心孕育出属于你们两个人的爱情结晶。

看我七十二变

“今天、新鲜、改变、再见……什么正面侧面对面，只是完美弧线，那个腰围再小一点，把你的缺点变成优点，再见面，要你们傻了眼。无所谓正面侧面都是完美弧线，再见丑小鸭再见，自卑留给昨天，女大要十八变看我七十二变！”如果你自诩为时尚一族，那千万不要说对上面这段歌词完全没有印象，这是这个快餐年代的时尚男女追求的感觉——新鲜、改变！

当你摸出兜里的手机时，是否会觉得在短短的几年内，这玩艺儿从最初五大三粗到现在小巧轻薄的变化实在太快；而你飞快地按动键盘发短信时，有没有发现每月的短信资费呈递增状态；人群中响起悦耳的和弦音乐时，你是否能够马上辨认出是否是自己的手机在响……对于崇尚个性的年轻e族来说标榜自己的与众不同是首要大事，难道你能让每天都跟随着你的手机一成不变？不变=土=落伍。So，你必须让你的手机也与众不同起来！

包罗万象的资源库

在网上林林总总的软件库中淘了一圈，终于发现了这款名为《亘天炫彩》的软件可以让你的手机立刻告别昔日的“大众脸”，变得个性起来。下载安装完成后双击运行，可以发现它的界面非常清爽（图1），按钮的分布一目了然。上方的4个按钮——图片、铃声、短语和彩信是玩家收藏夹中的选项，只要你看到喜欢的东东，随时可以将其收入其中。对于本地的资源，可以按右键对其进行编辑、修改。软件的开发者亘天科技在其公司的服务器上放置了大量的资源，有图片、铃声、彩信和短语等，在相应的选项下，可以通过双击左边的选项来下载服务器上的资源，使用右键点击相应的资源，可以进行预览，如果满意就可以发送到自己的手机上，或是发给朋友（图2）。

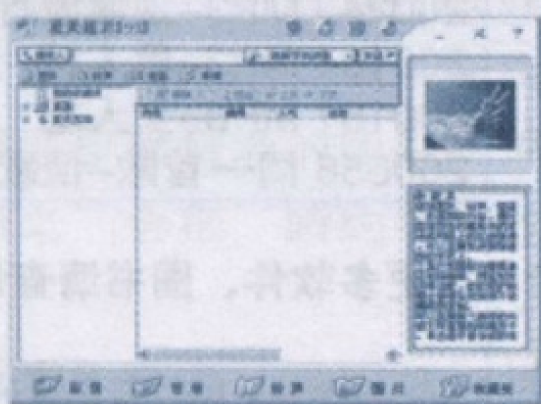
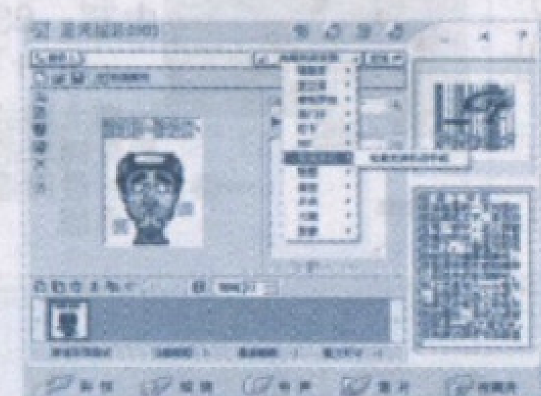

图 1

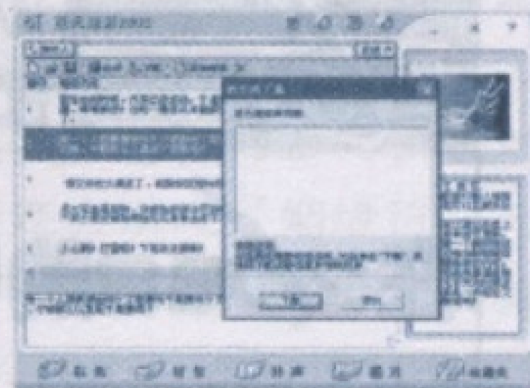

图 2

自己动手，丰衣足食

操作界面下方有几个按钮，分别为彩信、短信、铃声、图片和收藏夹。收藏夹功能已经介绍过了，就不多说了。彩信——顾名思义，当然是让你编辑、发送的了（图3）。打开一个彩信文件后，可以给你的文件添加MIDI音乐，如果你想让你的彩信更富创意，还可以自己对它进行编辑，你甚至可以自己画一个图案来进行发送。在发送时，可以选择的手机型号非常多，如果你不确定你朋友的手机是什么型号，可以通过另一个选项查看所有支持彩信的手机，它以标准格式发出后，保证你的朋友能够顺利欣赏到你的精心之作了。


图 3

在按下炫彩软件下方的“短信”选项后，可以打开软件内置的短信库，你可以将你自己保存的经典收藏添加进去，以备不时之需。另外它还提供了下载功能，可以不断升级你的库存，让你在面对各路朋友时都能够应对自如（图4）。这个功能对于每月发短信量上千条的朋友非常有用，可以随时给自己的库存增加新的血液，又可以在词穷的时候翻一翻来找到灵感。尤其是在节假日来临时，它的作用就突显出来了，可以让你给号码本上的每个好友都发一条不一样的祝福。


图 4

接下来是它的“铃声”功能，有创作曲谱兴趣的朋友可以自己谱曲来当作手机铃声，不过希望在公众场合使用时考虑一下别人的感受……（图5）设置了相应的手机铃声格式后，你就可以将大作发送给朋友或是自己的手机了。如果你比较明智，不选择自己作曲的话，可以用现成的MP3或WAV文件来转换成和弦铃声，甚至你还可以使用炫彩软件自带的CD抓音轨的工具来将你喜爱的CD音乐做成铃声（图6）。个人觉得使用曲乐转换的铃声效果会比自己作曲好很多，当然，如果你是专业作曲家的话，当我没说过这句话吧。

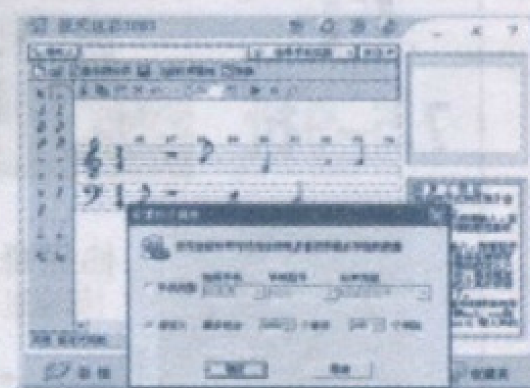
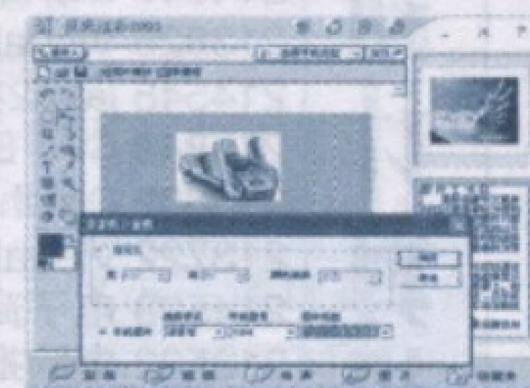
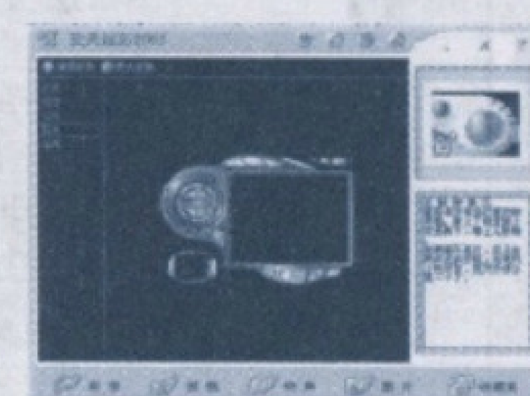

图 5


图 6

最后一项是“图片”选项，在这个界面下你可以编辑自己喜爱的图片，选定图片后，可以设置图片格式，你可以自己设大小，也可以按照各种不同品牌手机的规格预设的大小来做（图7）。左边的工具栏里有基本的一些作图功能，基本上可以满足你稍做改动的想法。完成改动后，直接按右键就可以发送给相应的手机了。


图 7

事实上作为时尚先锋的炫彩一族，它自身也能够进行改变，它的右上方有几个按键，第一个按键就是改变Skin的选项，可以根据个人喜好选择好的界面（图8）。电话图案的按钮则是编辑电话薄用的，之后就是查阅发送详单的功能，最后还能够进行系统设置。总之，它对于手机的修改功能基本上就这些，已经足够时尚e族全方位的从音到画改变你的手机形象了。不要犹豫了，为了不落后于人，快开始用它粉饰你的爱机吧！


图 8



漫游周边产品 尽在中游漫游商城

MALL.CGAME.CN

mall.cgame.cn

漫游商城

详情请见：www.cgame.cn

游戏卡类	价格
决战·复生卡	38元
破天之恋包月卡	38元
破天之恋 7200 点点卡	36元
破天一剑情人套卡	99元
破天一剑 3600 点点卡	18元
WGS 石器石代 300 点	15元
仙境传说 150 点	10元
仙境传说 450 点	35元
骑士 600 点	30元
美丽世界 800 点	16元
网易一网通 150 点点卡	15元
奇迹 450 点	30元
红月 - 月费卡	38元
网星飓风套卡	96元
263 彩虹邮箱（40M）	20元
96600 主叫包月上网卡	5元
天骄 - 月费卡	35元
千年新版小时卡 66 小时	25元
决战 - 守护卡	29元

游戏软件	价格
千印第安那·琼斯与皇陵	68元
梦幻西游	12元
千年 - 重返王陵	9.9元
联众大礼包	98元
联众江湖纪念礼包	368元
决战 - 圣药卡	188元
决战Ⅲ- 新手职业套装	10元
决战Ⅲ- 变脸化妆包	18元
童话天翻地覆大礼包	128元
童话 - 梦想实现包	10元
法蓝战记之十二勇士	78元
魔力 3.7 开启时空包	30元
魔力重装新手包 2	15元
使命召唤 - 标准版	69元
使命召唤 - 豪华版	148元
野生动物园大亨 - 简体中文版	50元
街机游戏年鉴 1970-2004	59元
四大名捕豪华版	128元
四大名捕标准版	69元

游戏软件	价格
模拟人生 - 燃情约会（中文版资料盘）	50元
荣誉勋章 - 联合袭击中文版	68元
格兰蒂亚Ⅱ（白金典藏版）	158元
模拟人生 - 我在休假 - 中文版资料篇	50元
大富翁 6（简装版）	66元
生化危机、枪下游魂（简体中文版）	48元
街霸 VS 拳皇	18元
大秦悍将 - 网络版（简装）	8元
剑侠情缘完美版（惊喜价）	25元
抢滩登陆 2002 最新完整版（特价）	25元
重返狼穴 （特价）	25元
流星蝴蝶剑.net（网吧特别包）	350元
生化危机 3:复仇女神 （特价超值版）	29元
大富翁 6plus 大家来抢钱	29元
PC 经典小游戏	22元
英雄无敌Ⅲ中文版（正普特价）	28元
英雄无敌Ⅲ末日之刃中文版（正普特价）	28元
星尘物语简体中文版	69元
近距离作战 5- 诺曼底登陆（正普特价）	28元

游戏软件	价格
合金装备 2 普通版	68元
天河传说	48元
极品摩托Ⅱ	49元
三角洲 4- 黑鹰行动（阿拉神灯）	38元
秘密潜入 2	49元
天下无双	35元
秋之回忆 2 简体中文版	69元
龙族 - 巫妖转职包	198元
发明工坊	50元
团队作战	49元
三角洲部队 - 黑鹰坠落	58元
征天风舞传	29元
奇迹 - 天空之城	28元
盟军敢死队 3- 标准版	69元
黑客帝国Ⅱ- 特价	38元
突变怪物 - 简体中文版（特价）	38元
多机种街机模拟器游戏合集	88元
重返狼穴Ⅱ血战太平洋（阿拉神灯）	28元
冠军足球经理 4 完全中文版	49元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元的回邮费（礼包20元/套） 北京市内可送货上门（加收速递费）

全部玩偶和模型均为正版商品，具有很高的收藏价值。查看更多商品请登录http://mall.cgame.cn

邮购地址：北京市海淀区苏洲街邮局89-045信箱 收款人：邮购中心 邮编：100089 E-mail：mall@cgame.cn

联系电话：010-82634107 晶合软商网：www.jhpop.com 中游网：www.cgame.cn

广 告 索 引

企业名称	广告内容	页码	企业名称	广告内容	页码
润星	游戏软件	封面	海飞丝	洗发液	15
DELL	电脑	封底	冲击波	音箱	19
琦乐信息技术公司	游戏软件	封三	海飞丝	洗发液	21
新浪	游戏软件	封二	中国电信	游戏充值	39
新浪	游戏软件	首页	晶合时代	在线销售	96
赛维创世	游戏软件	2	超时空	招生	99
金山公司	游戏软件	3	正普软件	软件	101
北极冰文化	游戏软件	4	晶合时代	漫游商城	103
北极冰文化	游戏软件	5	中游网	网站	105
DELL	电脑	7	网龙	游戏软件	106
《数码艺术》	出版物	8	网龙	游戏软件	107
北京雷霆万钧	游戏软件	9	游龙在线	游戏软件	151
新天地	游戏软件	11	天行远景	手机游戏	153
《大众硬件》	出版物	12	天行远景	手机游戏	155

神話

《神话》是一款以中世纪战场为背景的大型3DMMORPG网络游戏，游戏采用最新3D引擎来搭配真实考据自中古欧洲骑士盔甲装备的美术设计，构建了《神话》的线上梦幻世界。

《神话》具有最优秀的3D游戏画面，采用最先进的3D技术，画面真实而有生命力，游戏场景中的花草树木、山川河流，甚至天气变化都非常真实自然，会对玩家具有非常强烈的吸引力。



《神话》除了常规的技能系统和组件系统外，其独特的领土系统以及相关的开发、建设和投资等概念极大地丰富了游戏内涵，极大地扩展了游戏的乐趣。

在游戏接口上，《神话》增加了更人性化的操作方式，所有快捷选取窗口，包括个人状况、技巧等，只要动动鼠标就能随心所欲地读取，使玩家能尽快地融入游戏当中。另外，游戏中增加了地图雷达的功能，让玩家在进行游戏的过程中，能随时掌握怪物的行踪，并让玩家在广阔无垠的地图中肆意奔跑时不用再担心自己迷了路。

在游戏画面上，高品质的立体风格会让玩家眼睛一亮，画面上每个细微处的精巧设计都会让玩家有置身其中的感觉。游戏在场景设计方面增加了独特的光影效果，玩家眼睛所看见的范围不再是以往其他游戏单纯的贴图设计，只要是视野上能看到的任何一个地点，玩家都可以顺利到达，不必再通过画面的转换，浪费玩家等待Loading的时间。而且整个场景的整合也相当成功，看着海面上的船只，眺望远方的灯塔，中古风情尽显眼前，仿佛在欣赏一部动画。另外，玩家在游戏的过程中也会体验到创作人员的用心良苦，比如游戏画面中路灯在夜晚来临之时便会散发出微微的亮光，让游戏中的玩家充分体验身处在幽暗的中古世纪场景中，独自散步在微光步道上的凄美之感。



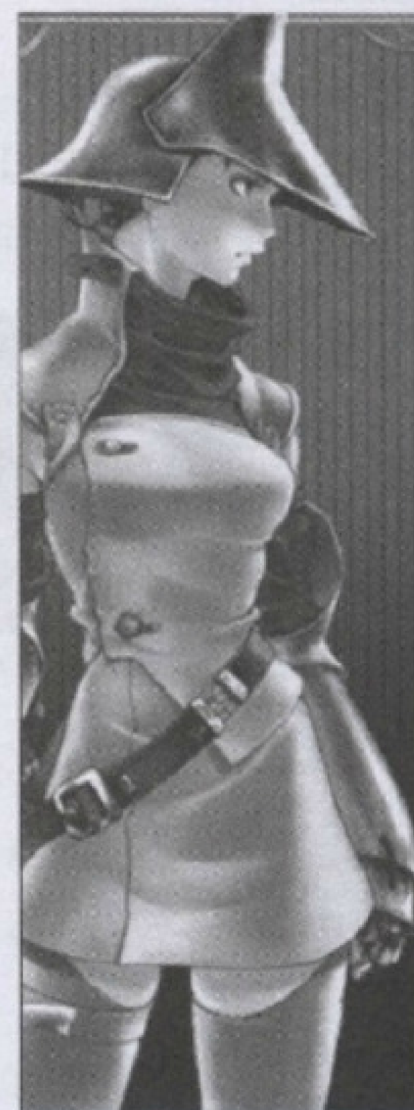
不同的网络游戏都有不同的人物的成长方式，《神话》中的新人物在最初的基本职业状态下，先要增加自己的能力值和技能值，达到一定的等级以后可以转职，人族有4个基本职业和8个可转职业，分别是战士、盗贼、魔法师、术士、护卫、斗士、杀手、弓箭手、巫师、幻术师、祭司和主教；异族有2个基本职业和6个可转职业，分别是圣斗士、审判官、骑士、武士、神射手、魔斗士、冷血斗士、无影者。不同职业的人物属性偏向不同，而且具有各自特色的装备和技能，正是由于各种职业间出色的平衡和互补性，在战斗或者团体PK中使用不同职业的搭配能起到更好的实战效果。技能必须从技能书上习得，技能书主要靠打怪或从NPC那里购买来获得，人物能使用某种技能由其职业与能力值决定，另外异族的魔斗士还可以通过对召唤书的学习来得到召唤兽的技能。



在攻击画面上，玩家可以发现，每个人物所使用的武器与防护道具都非常的逼真，突破了以往传统3D游戏的突兀感，尤其在怪物与角色的对战中，每个动作都以非常细致精美的设计呈现在玩家面前。攻击时，人物每砍一刀，每刺一剑所散发出来的剑气与攻击力量，使玩家在不知不觉中融入了游戏中，犹如自己拼杀在中古世纪的战场上。



《神话》以其优秀的FULL 3D画面、简单便捷的操控性和稳定卓著的游戏品质在韩国等地引起了3D网络游戏的热潮。《神话》在韩国开放测试以后，3日内同时上线人数便突破35000人，6周内就吸引近60万名的会员注册，同时在线用户4万人。《神话》在韩国测试期间一直称霸韩国未收费游戏第一名达3个月之久。收费第一周营收近40亿韩元（约人民币2800万元），目前登录会员人数已突破150万人，同时在线人数超过万人。



诸多事实足以证明《神话》是一款足以让玩家热血沸腾的游戏，其精致的画面、繁多的人物、华丽而实用的技能，也会让玩家有一种身心融入的感觉。《神话》年内将会开放测试，相信倍受关注的《神话》会给广大玩家一个惊喜。



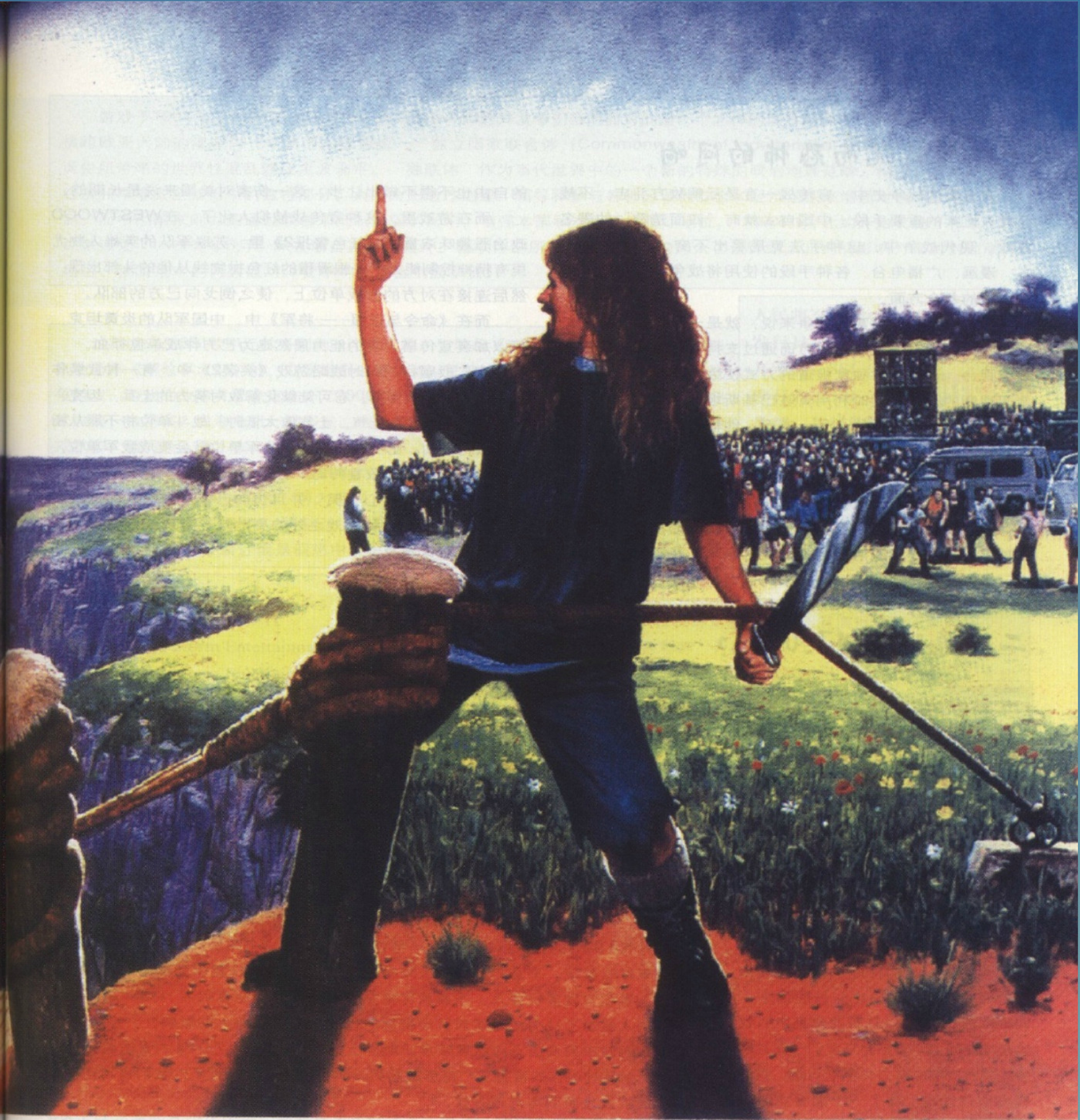
记者手札

这篇文章起源于去年的一篇纪念WESTWOOD倒掉的专题。那篇专题没有过多地将视点放在WESTWOOD那些在国内相当敏感的游戏作品上，毕竟WESTWOOD这个名字刚刚从我们的生活中消失，“君去春江正渺茫”。而关于这一专题的一次网上调查，却引发了我们对一个旧话题的新思考——那就是对游戏中掺杂意识形态和色情暴力问题的反思。

玩游戏的人确实并不在乎游戏体现了何种意识形态，只要好玩就行了；但媒体却不能这样做。能组织成这篇专题，依靠的是诸多同事的思想结晶。

生铁

post-boy@popsoft.com.cn



以游戏的名义……

再谈游戏意识形态及其他

■策划 本刊编辑部
■执笔 生铁

宣传阵地你不去占领，敌人就要占领。

——毛泽东

一、那低沉而恐怖的闷响

在人类的战争史中，宣传战一直是瓦解敌方斗志、不战而屈人之兵的重要手段。中国自古就有“四面楚歌”的著名典故。现代战争中，这种手法更是层出不穷，传单、宣传车、漫画、广播电台，各种手段的使用将战争的战线扩大到了生活的各个方面。

拿前段时间的阿富汗战争来说，就是一个明显的例子。奥马尔和他的塔利班政权一方面通过支持卡塔尔的波斯湾半岛电视台，通过提供独家报道的方式使之成为阿富汗向世界传递声音的阵地，同时利用其驻巴基斯坦使馆召开新闻发布会，直接面对世界媒体。另一方面，他们利用美国媒体新闻自由的“弱点”，使美国的媒体也不自觉地成了塔利班的宣传工具，并且制造了美国利益集团的内部矛盾——美国之音播出对奥马尔的专访后，台长即被撤职。

美国长期以来苦心经营的“言论自由”形象在这次战斗中被摧毁了。美国政府赤裸裸地要求媒体“在国家利益上配合”国家的宣传战策略。在国家利益面前，连“无比重要”的自由也不得不做出让步。这一伤害对美国来说是长期的。

而在游戏里，这种宣传战被拟人化了。在WESTWOOD政治恶趣味浓重的《红色警报2》里，苏联军队的英雄人物尤里有精神控制能力。一根滑稽的红色抛物线从他的头部出现，然后连接在对方的作战单位上，使之倒戈向己方的部队。

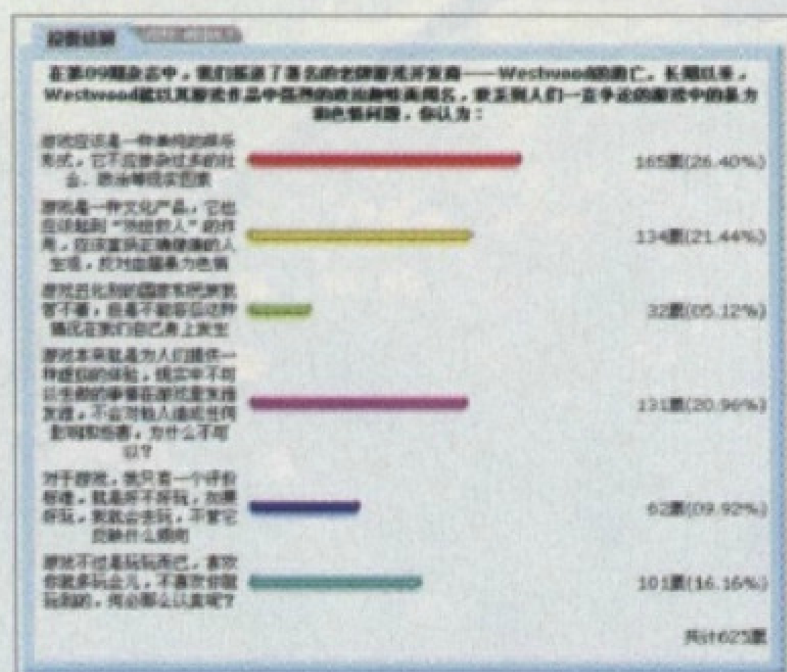
而在《命令与征服——将军》中，中国军队的炎黄坦克，可以加装宣传塔，它的能力居然是为己方作战单位补血。

在二战题材的即时战略游戏《突袭2》中，有一种武装作战车辆，名叫宣传车。它可陆续化解敌对势力的士兵、坦克、飞机，甚至碉堡的士气。士气值太低时，战斗单位将不服从指挥而自行移动；士气值为零后，敌军单位就会变成我军单位。当这种车辆进行对敌宣传时，你可听到低沉嘈杂的闷响。

而就在玩家会心一笑，并且为自己策反过敌人的虎式坦克而欢呼时，另一种游戏之外的更危险的宣传战很可能却在无形中将玩家策反。

真的是这样么？

二、危险的47.04%？



在2003年第09期杂志的《专题企划》栏目中，我们报道了游戏开发商WESTWOOD的消亡。长期以来，WESTWOOD就以其游戏作品中的政治趣味而闻名，联系到玩家们一直关注争论的游戏中的暴力和色情问题，我们在大众软件网上作了一个读者投票调查，共有625位读者参与了这次调查。

在这一调查中，认为游戏应是单纯娱乐，不该掺杂太多社会、政治因素的读者占26.40%，是比例最大的。而同时有21.44%和5.12%的读者分别认为游戏作为文化产品应起到“劝世救人”和宣扬健康世界观以及不能出现丑化自己国家和民族的情况。

选择这3项的玩家总比例为52.96%，基本上拥有相近的观点，即认为游戏中不该存在暴力、色情及不良的意识形态。换句话说，有一半的玩家认为游戏承载着足以影响人类精神意识的重要责任。

那么剩下的那47.04%的读者，他们又是怎么想的呢？

有20.96%的玩家（占总投票人数的1/5）认为，游戏本来就是为人们提供一种虚拟的体验，现实中不可以去做的事情在游戏里发泄发泄，不会对他人造成任何影响和伤害。另有9.92%的玩家认为，对于一款游戏，我只有一个评价标准，就是好玩不好玩。如果好玩就玩，不管它反映什么倾向。还有16.16%的玩家认为，游戏不过是玩玩而已，喜欢你就多玩会儿，不喜欢你就别玩，何必那么认真呢？

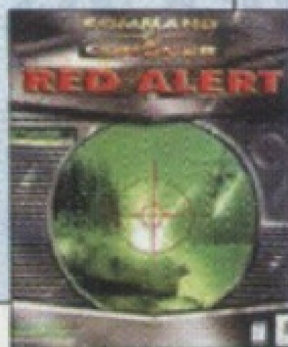
这些人显然不认为游戏能对社会群体的世界观产生足够大的影响。

那么游戏中到底应不应该掺杂意识形态上的偏见呢？这47.04%的受访者是否真的是已受到某种潜在的毒害了？或者是那另一半受访者杞人忧天了？我们得到答案的唯一途径就是从游戏本身去寻找。

三、“本社区严禁谈论政治与色情游戏”

正如标题所显示的那样，在国内的许多专业游戏论坛里，你都会看到这样的置顶公告，而我们今天要谈的恰好是这些在国内的公开场合里讳莫如深的游戏。实际上，涉及到政治内容的游戏早已有之。例如FC上的绿色兵团就是典型的以社会主义国家为假想敌的游戏。但我们还是选择近几年来出品的大家相对熟悉的PC游戏来谈吧。

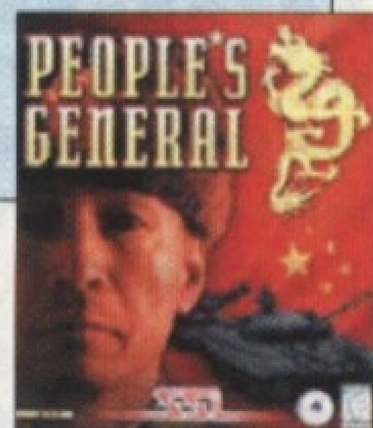
命令与征服——红色警报
（Command & Conquer:Red Alert）
发行日：1996年10月31日
开发商：Westwood Studios
发行商：Westwood Studios
类型：即时战略



关于这款游戏的故事背景可能大家再熟悉不过了。其中给人留下最深印象的，莫过于1924年爱因斯坦与流浪汉希特勒握手的那段动画。在当时，真人演出的过场动画并不多见（现在也是），斯大林等历史人物的出现，无疑增强了游戏所没有的凝重感——如果你玩的是去掉动画的盗版游戏，就会发现游戏在去掉了意识形态的外壳后，显得轻薄了很多。这款游戏推出后在西方世界获得巨大的商业成功，并在1997年推出了两款不是很成功的资料片。PS2上的移植版本也以失败告终。

游戏于1994年至1995年之间开发。而Westwood的开发者们当时面对的是一个怎样的世界环境呢？1991年苏联解体，横跨欧亚大陆的疆域内一个新的国际组织——独立国家联合体（Commonwealth of Independent States，CIS）的正式诞生所带来的世界性混乱效应余波未平。"独联体"作为当代世界中的一个新的特殊的政治地理范畴，构成了全球政治、经济和军事安全结构中的独特部分。大国力图通过组建、领导和参与各种区域性安全和经济组织来增强对该地区事务的控制，而中小国家则力图通过联合来抵制大国的影响，增强本国和本集团的国际地位。1994年1月北约开始实施"和平伙伴关系计划"，在当年6月，除去塔吉克斯坦之外，独联体的所有加盟共和国均加入了该计划。北约的影响力辐射到独联体地区。该游戏中的两大敌对阵营中均不包含中国军队。

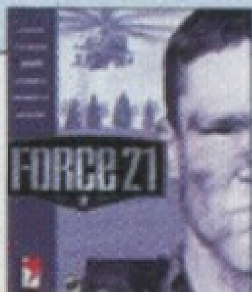
人民将军（People's General）
发行日：1998年8月31日
开发商：SSI
发行商：SSI
类型：战棋策略



这款游戏是SSI装甲元帅系列的一个现代篇。引擎是《装甲元帅2》的改进。也有形象地译作《解放军之怒》的。它是世界上第一款以复杂的两岸关系为背景制作的假想战争游戏。游戏的故事背景设定在公元2005年，台湾省的台独分子试图闹分裂，中国决定武力统一台湾省，台海危机一触即发。这时美国第七舰队和日本海上自卫队进入紧急警戒状态。随后英、德、法、俄、朝鲜、柬埔寨、澳大利亚等19个国家卷入到战争中来。

严格来说，SSI是一家专业的战争类游戏开发公司，它以注重战场写实闻名，它的作品分为"Five-Star"和"Living Battlefield"两大系列。《人民将军》隶属于后一系列。虽然这款游戏在内容上并没有刻意漫画或丑化中国军人的情况，但该游戏在任务的设置上也依然延续了已过时的冷战思维方式，在游戏中的一些战役设计就是假想中国军队在远东地区扩张的。

21军团（Force 21）
发行日：1999年7月31日
开发商：Red Storm Entertainment
发行商：Red Storm Entertainment
类型：即时战术



这款由Red Storm公司推出的作品是这里列出的所有游戏中最无聊的一个。故事背景设定在2015年，中国出兵朝鲜，开始扩张，以美国为首的盟军迅速集结并阻止中国军队，一场大战就此展开。游戏本身素质平平，但当年打出的广告却很是过火。该广告上写着两排字，一排是"枪杆子里出政权——毛泽东"，另一排是"没有比干一仗更让我喜欢的了——罗斯福"。横批"有时候，你必须把他踢出联合国"（Once in a while,you have to take it outside the U.N.）。

无独有偶，1999年5月8日，就在游戏推出的前两个月，以美国为首的北约悍然用导弹袭击中国驻南联盟大使馆，造成3名中国人死亡，20多名中国人受伤，大使馆舍被毁。

命令与征服——红色警报2
(Command & Conquer:Red Alert 2)
发行日：2000年10月23日
开发商：Westwood Studios
发行商：Electronic Arts
类型：即时战略

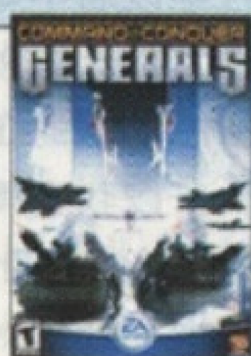


游戏的情节延续了一代的剧情：斯大林死后，美国在苏联扶植了一个傀儡政权，但它的统治者罗曼诺夫总理却暗中背叛了美国，利用思想控制军队入侵美国，再次挑起了两大阵营之间的世界大战……这次的作品所表现出的意识形态指涉更为明显，在游戏的主菜单上，自由女神像沉浸在红色的光芒中，印着镰刀斧头标记的战斗飞艇从天空飘过，无数的白色降落伞从天而降……社会主义被暗示为恐怖和战争的代名词。而在游戏中，苏联军队的第一关就是摧毁五角大楼……

而这款游戏又体现出哪些值得玩味的东西呢？

首先，游戏延续了"美军是不可射杀平民的，而俄军可以"的设计思路。其次，无论选择苏军还是盟军进行游戏，剧情的最后结局都是以盟军胜利告终。再次，盟军方面，可选择英、法、美、德及韩国，这种阵营的分法还可理解。而苏军阵营可选择的却是苏联、利比亚、伊拉克。伊拉克为什么在苏军阵营？这个阵营看起来不伦不类，与其说像是社会主义阵营，倒不如说更像是"邪恶轴心"阵营。这一次游戏中的两大阵营中，依然没有中国。

命令与征服——将军
(Command & Conquer: Generals)
发行日：2003年2月10日
开发商：EA Pacific
发行商：EA Games
类型：即时战略



在2001年"9·11"事件之后，世界政治形势及其格局发生了新的变化。这一变化也直接体现在这一作品中。在该游戏中，邪恶一方变成阿拉伯国家，而中国与美国同时成了邪恶方恐怖袭击的受害者。东西方两个大国联合起来对付恐怖分子。游戏的两大阵营变成了鼎立的三方，游戏策划寻求游戏平衡性的突破只是个表面原因，而内在原因恐怕与冷战结束后世界格局的多极化对制作者的影响不无关系。由于在游戏中，中国的天安门广场、香港大桥和三峡大坝都被恐怖分子炸毁，所以这款游戏在国内被定为禁玩游戏。





相关部门在查抄盗版的"反动"游戏《将军》。

诚如很多人所说的，军事和政治很难分割，军事题材的游戏想要不牵扯到政治内容也很难。可是，为什么这些美国游戏中的假想敌都是前苏联、中国，或者伊斯兰教国家？

为什么在《红色警报》系列中，苏联士兵可默认杀害普通平民，而美国军队却不能？

在下一章节开始之前，笔者想要提醒读者注意一个显而易见的事实，那就是Westwood《红色警报》系列的制作者，他们是在冷战时期成长起来的一代。也许他们对东方丑化是无意的，但他们自己以及购买这款游戏的几乎绝大部分的西方人，本身就已经是冷战思维的受害者。他们无意中继承和发扬了这样一种思维——东方的社会主义国家都是恶毒的暴徒。同西方社会不同价值观、不同宗教信仰的人，则都是可怕的异教徒。而反过来，他们又通过这些游戏来影响我们的玩家？一个社会的群体观念是在潜移默化中形成的。而要纠正这种群体观念，则不是一天两天能够实现的。

四、国产游戏的反攻？

实际上，我们无法否认，在计算技术高度发展的今天，电子游戏日新月异，其所承载的文化元素和意识形态也越来越丰富，大量的青少年将大量的业余时间消耗在游戏娱乐当中。他们的行为观、价值观甚至意识形态也必然受到电子游戏的渗透和影响。这样的例子屡见不鲜。比如国内具有相当规模的日本古代史和武士道文化爱好者群体，他们中的绝大部分都首先是日本光荣公司历史游戏的铁杆玩家。

那么在以游戏为阵地，宣传意识形态内容的方面，我们国内的游戏业表现得如何呢？

1998年3月14日，金山公司推出战棋游戏《抗日——地雷战》，分别在南京市南京大屠杀纪念馆和天津市南开大学举行首发仪式。讲述了抗日战争时期游击队打击日本侵略军和汉奸、伪军，消灭日伪政权的故事。游戏也采用了真人电影做过场动画。由珠江电影制片厂拍摄，片长40分钟。1999年7月，玩具兵工作室开发了《平原惊雷》，游戏方式类似炸弹人，亦为抗日题材。






游戏中代表“正义”与“邪恶”两方的角色。

1999年4月，金山公司开发了以朝鲜战争为主题的游戏《决战朝鲜》。由于当年中国驻南联盟大使馆被炸的“5.8事件”造成反美情绪高涨，游戏创下了16万套的销售业绩（包括OEM）。而我们找到当年记者cOMMANDO采访裘新的一段对话记录，其中内容耐人寻味。

cOMMANDO：金山最近的游戏除了《剑侠情缘2》之外，都是爱国主义题材的，比如《地雷战》和《决战朝鲜》，请问金山是不是对爱国主义题材的游戏比较感兴趣？

裘新：应该说，《地雷战》和《决战朝鲜》并不能算是纯粹以爱国主义为概念的游戏。制作《地雷战》的时候，我们认为国内目前有很多人需要回顾历史，当然制作这个游戏的时候确实想过有教育的目的，如果做的好，还可以让它打入教育市场。

cOMMANDO：有一个报导，说我国某地方的驻军把《地雷战》和《决战朝鲜》当成爱国主义题材的教育工具，对这一点您是怎么认为的？



决战朝鲜的游戏画面。

裘新：这个我不知道，不太清楚，大概是这个部门自行挖掘了这个游戏的深度，我觉得这是他自己的一个想法。但是我想《决战朝鲜》本身应该是一个仿真的战棋游戏。当然后期出现的轰炸大使馆事件也是一个巧合，给人的感觉是这个游戏是爱国主义题材的。其实我们最初的考虑是敏感题材更有利于商业运做。

cOMMANDO：那么这些游戏里是否包含了爱国主义的教育意义呢？

裘新：教育意义是个说法，比如《地雷战》和《决战朝鲜》我们没想教育什么，但是它自然而然的形成了教育意义。因为游戏也是文化，文化就必然会牵扯到政治、教育。好莱坞大片里都有政治和教育，但是它也是娱乐产品，娱乐和政治有时很难分开。

另一个值得注意的现象是，玩家在原有游戏的基础上制作MOD或改造游戏，使游戏的意识形态发生扭变的情况。例如《红色警报2》以盗版的形式流传到国内后，先后出现了《共和国之辉》、《赤龙之吼》和《攻打台湾》等新MOD版本。在这些游戏中，中国的军队被设定的无比强大，武器功能十分完善。而故事背景则以抵抗外辱，建立统一国家为主。某些玩家制作的任务包中甚至有炸毁日本靖国神社或炸毁美国大使馆的任务设定。

通过这一现象所反映出的情况，我们不能不说，游戏已经承载了超过我们想象的一些东西。

五、未成年人免进

在这一章里，我们采访了两位社会学专家。这两位专家的谈话，给予我们另一种更深入的视角。虽然他们的论点或许能够解释我们前面提出的很多疑问。但是，记者还是考虑，将他们的采访独立成章，并且保持了一种笨拙的问答形式，以保持思考的连贯性。受访者是关注人文的专栏作家何女士和一位资深的哲学和社会学专家林先生。应二位的要求，我们隐去其真实姓名。

大众软件：游戏中拿意识形态、色情和暴力的内容做调料，会不会给孩子们的世界观带来什么有害的影响？

何女士：我认为肯定会有影响，因为你不能断言说这种游戏孩子不玩或者玩不懂。你总不能说孩子还没到那年龄，有影响但不足以有威力去影响。我觉得你现在谈的这个意识形态的影响就像在对我说提前给孩子性教育启萌一样。假设我们提倡“人本化教育”，所以在理论上幼儿园学生也给发避孕套，这是有利还是有弊呢？我给幼儿园孩子发避孕套，反正他们不懂，但我们履行了教育的一部份义务。给它施加了一些意识形态的影响，其实小孩还是什么都没明白。我认为该明白的时候再让他们明白，比提前让他们明白以杜绝以后不明白的可能更好。小孩子的理解能力和各方面的承受力都比较差，要考虑到在心智不成熟的情况下，去接受一类敏感话题的正面效果和负面效果，到底哪一种的出现可能更大。所以我觉得游戏中包含上述内容肯定是对孩子有影响的。而且可能是坏的影响，我认为无法对坏处和好处作一个比较。不能说坏处绝对大于好处，

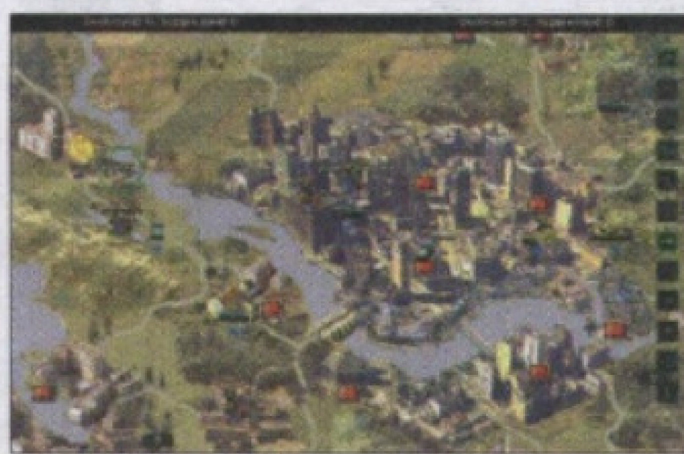
也不能说它绝对小于好处，它们各有其作用，互相制约。在某方面，也形成这个社会的平衡。

大众软件：如果说有好处，好处是什么？

何女士：满足成年人的成年心理，这是它唯一的好处，它本来就是为成年人而生的。比如游戏中的暴力内容，一方面它增长了人的精神犯罪动机，但却阻止了将犯罪应用到现实的可能。它的坏处和好处就是这样的，相互制约。游戏本身有一个虚拟现实的作用，再加上每个成年人都有一种原罪意识，它能通过游戏这种方式合法地释放自己的阴暗面。以上这段也解释了我为什么觉得它对小孩子来说不合理。

林先生：你前面的问题，我觉得有个最主要的思想首先要掌握。那就是在当代社会有一个"合谋"的概念，就是生产消费品的大资本和政治权力之间的合谋。这个合谋不是从现实层面上理解的，是"历史性"的去考察一些时代本质得出的结论。20世纪90年代开始，政治权力开始利用时尚消费品瓦解社会群体对政治意识形态的关注。反而产生一个共存互助的合谋状态。本质上这些消费品对政治权力是有益的，在消费品领域里的意识形态内容只是一个载体。以前是"文以载道"的，现在是拿"道"当成一个消费概念。消费品本身的消费特性和多元特性瓦解了意识形态本身具有的批判性。比方说，你同时可以接受讲反恐怖的美国大片，又可以接受恐怖分子为影片主要角色、观众情感代入是恐怖分子的电影。这样的多元特征本身是对意识形态的瓦解。


俄国飞艇轰炸自由女神，一场荒诞的噩梦。


真实的卫星地图，不真实的战争。

大众软件：但最终错误的观念还是会积累在孩子们头脑中并最终影响他们。

林先生：不，真正错误的影响在于受众可能从此失去接受意识形态的能力。你不要从一件消费品去分析，华纳既拍丑化东方的影片，又拍美化东方的影片。它是作为一个整体的、连续的消费品产品系列呈现的。所以必然形成一个结果，就是无所适从、虚无主义、社会的消费化。所以在娱乐消费品里头出现过的意识形态相互抵消、相互解构。

大众软件：林先生讲的这种合谋，是存在于什么范围中呢？

林先生：事实上90年代以来，这个合谋的过程就是全球化的过程。

大众软件："合谋"的根源是什么？冷战结束吗？

林先生：从历史角度看，可以这样说。

大众软件：为什么玩家们大都对游戏中存在的意识形态问题持一种冷漠态度？他们的态度是否表明他们已经认同了游戏中带有偏见的世界观？

何女士：他们感到无所谓是因为游戏这个词的定义，本身就在为暴力和色情开脱。你就好像要去证明"罪恶"这个词不罪恶一样。游戏本身就具有一种娱乐功用，他们把色情和暴力归因于游戏的职能。你想，这是游戏的职能，你却要问他们能不能接受它，如果没有它，他们为什么玩游戏？

林先生：他们无所谓，因为他们本质上在消费这些意识形态。消费的本质就是"用后即扔"和"下一次换个别的牌子"。如果一定要说有害，就是产生一代意识形态虚无主义，不再思考问题。

大众软件：又为什么有很多玩家会趋向于选择掺杂意识形态内容的游戏呢？

何女士：那这个要讨论的范围就广了。它涉及到人类的心理常规的趋向。你可能不得不去探讨人为什么会在心里埋藏那么多阴暗面，人为什么总提泯灭不了一些有违伦理的欲望。社会存在道德标准，但是游戏的性质不是已经暗含了有为那些内容开脱这一标准的职能吗？

林先生：从心理上来说，人有一种"脱离低级趣味"的本性要求，这是人的文化精神的本性要求。一个人日常生活非常乏味市侩粗俗，充斥动物性，吃喝拉撒的，他要暂时获得一点更好的感觉。

大众软件：好，我们假设一部西方影片，导演不了解东方，只是想当然地庸俗地丑化东方，也可算是脱离低级趣味嘛？

林先生：不要单独地分析，要整体来看。我的意思是说，娱乐工业在长期的生产活动里总结出一套生产流程——"噱头+意识形态"。然后他就按照观众消费心理分析报告来调味，有时候很成功，有时候就不太成功。至于是丑化还是美化东方，本身他是不在乎的。他在乎的是产品好卖不好卖（这也可以解释"红警现象"，人们对意识形态上更加反动的"红警2"的关注没有对"红警1"的关注度高，仿佛从一个侧面反映出，玩家对于游戏这种商品的意识形态的冷漠）。美国电影连他们自己的中央情报局都在妖魔化，有时候又美化。其实消费品生产者真的不关心到底用哪类意识形态调味是"对"的，他只关心哪个是"好卖的"。单个直接参与产品生产的人，当然可能有他自己的意识形态观点，但不能影响整个产业，因为他不只生产一个产品。

大众软件：在这种消费环境中，消费者还是会受到某种愚弄和损害。

林先生：不会啊，因为一个公司不只生产一个产品。下一次它会生产别的产品，恰好意识形态会同这次完全相反，而且还有别的公司呢。

大众软件：按照你的"合谋"的逻辑，各国就不会严格限制《红色警报》或《雷神之锤》这类游戏的进入了。

林先生：这个是惯性。而且各国政府会逐渐更加放开的。相信我这个判断，随着他们日益懂得，娱乐消费品里的意识形态只是一个桥段，承载的本质是消费和娱乐，他们会日益不在乎这些内容。



在被妖魔化的红色阵营里，士兵都是被抹杀了"个性"的群体。

大众软件：我们能否大胆地下结论，说《红色警报》也算是和平演变思想的一个实践元素？

林先生：不是，这个是冷战妄想的后遗症。

大众软件：在文化消费品中，暴力、色情

GameSpot

2004年01月15日

我在高中时代曾加入过学校的机修爱好小组。在每个学期末，学生们都要自行设计一种能完成特定任务的机械作为期末考。我记得有些非常简单，比如说能转动一定角度，在遇到障碍时停下来的装置，而有些则比较复杂，比如说能在50英尺外准确地将鸡蛋投入6英尺宽的圆圈的装置。我们的老师在教我们这一科的时候，总喜欢说她的那句口头禅："简单就是一切。"很明显，现在的游戏可是越来越复杂了，这没什么。假如你不喜欢《自由战士》的射击部分，那么还有策略部分可以一玩，反之亦然。开发商总喜欢用各种特性把游戏塞得满满的，就是因为你多少会被其中一部分所吸引。以《细胞分裂》为例，要么你喜欢它的射击，要么你喜欢它的那些小道具，要么你喜欢动作成分，要么就是潜行。如今的游戏几乎满足了每一个人的需要。但另一方面，你上一次遇见不喜欢玩《俄罗斯方块》的人是什么时候？对游戏来说，老少咸宜或许更为重要。为更多的人所喜爱远比只为少数群体推崇倍至要好，这个道理总归是颠扑不破的。



GameSpy

2004年01月15日

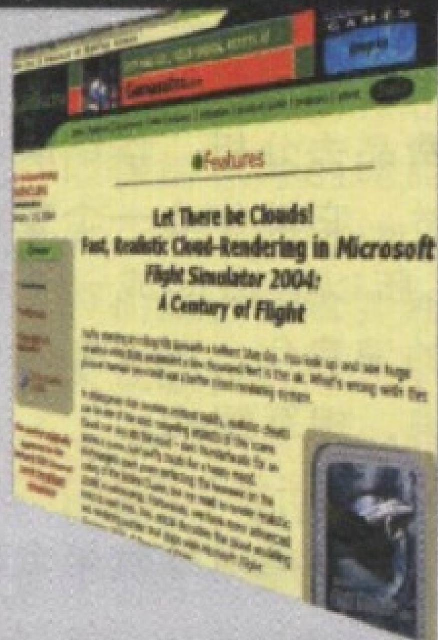
自从2003年6月开始火星计划以来，玩家们就渴盼着这一文明上的新举带来的改变。好消息是，这一次我们的飞船没有坠毁。但是，火星计划还远远不够编辑推荐的格。因为它也许在技术上成就非凡，但作为电子游戏，它简直就是烂到家了。第一个问题出在包装盒上。我通常是赞成作风严谨、态度认真的，但漫游者长达14 000页的说明书让一般玩家望而却步。尤其这还是一个和上个世纪70年代《月球登陆车》没什么差别的简单游戏。看上去，NASA的人似乎要想尽办法把8亿美元的零售价找补回来。更糟糕的是，火星车不支持鼠标和键盘操作，WASD对它也不管用，更不要说什么震动手柄了。不走运的是，你不得不坐在大型控制台上，看着大片的仪表，唯一可供使用的只有一根干涩的摇杆。火星上的Ping值也是一个大问题，发布指令和看到结果之间，差不多要隔上近20分钟。是的，20分钟的延迟！有这个时间我差不多能把大多数游戏的所有地图都打穿了，更不用说这一款只有一幅地图而已！当然，太阳能可让火星车每天行动几个小时，以大约40米/小时的安全速度移动。但当我建议给它装置《光晕》中那种太空船上的榴弹弹射器的时候，NASA的工作人员却粗鲁地把我拽离了操作台。



Gamasutra

2004年01月15日

你在蓝天下翱翔翻滚，你抬头望去，却只看到一片球形的斑点挂在几千英尺的高空。图像系统出什么问题了？也许你需要一个更好的云彩渲染系统。在电子游戏中，模拟户外场景，尤其是模拟云彩是非常具有挑战性的。云朵影响着气氛：黑色的雷雨云预示着不祥，淡积云则表达了欢快的情绪。米开朗基罗花了数年的时间才完美了西斯廷大教堂天顶上的天堂，我们却要在毫秒间渲染出乱真的云彩来。走运的是，我们的工具要先进很多。本文将以《微软模拟飞行2004——飞行世纪》为例。现实世界的云彩有很多类型，比如说高积云、层云、积雨云等。云彩覆盖天空的大小也有所不同，我们的系统也必须要能忠实表达才行。《微软模拟飞行》系列允许玩家下载真实世界的天气模板，并设置当前天气状况。这也就意味着我们要能做出媲美真实世界的气候效果来才可以。



IGN

2004年01月15日

每个月都会有大批的电子游戏面市，决定把辛苦挣来的血汗钱花在哪一款上确实是个叫人头痛的问题。就算让你看遍评论文章，在长长的游戏清单中上下比对，还是费时费力。与其等待年末的总评，我们决定不如每个月对4个星期以来的新游戏作一番评论比较。我们希望能借助图文并茂的文章，帮助读者了解哪些游戏是我们认为出类拔萃的。我们将对上个月每个平台最出色的游戏作简单介绍，并告诉诸位如此评价的原因所在。此外，我们还将提出个人观点，每个编辑都将做出自己的批评。那么这要怎么做呢？很简单，上个月所有发售的游戏都将符合评论条件，经过每个编辑一系列的测试后，我们会最终将其选拔出来。完事之后，我们会聚首一堂，给名副其实的作品冠以最佳的头衔。



这种内容，也可以像你们刚才解释意识形态一样解释喽？也就是说，暴力、色情，都不会让消费者真的变为更暴力，更色情嘛？

林先生：嗯，对一个单个的消费者个体来说，不能说就不会这样。但是工业之所以是工业，他关心的根本不是个体。从整体上来说，经过相互消解、平衡，经过数量上的均值化，最后，整体效果为零。

大众软件：那么你说从"独立的人"的角度来说，文化消费的工业化，对人也不是一种损害了？

林先生：是损害啊。所有近现代的知识分子的批判矛头都指向这个。但是，问题就在于工业考虑的是总值和平均数，对整体人类而言，福利的总值和平均数是提升的。我说的只是我的观点。消费意识形态之后的青年，就是现在的青年人。他白天在公司里头坑蒙拐骗，晚上喝喝酒、玩玩"红警"，喝醉之后就上网刷刷民族主义帖子。

何女士：我一直觉得这个问题是全民素质的问题。你素质高了，自然就有了明确的是非观，对游戏中的色情、暴力的内容，自然就有个明辩是非的能力。

大众软件：未必。因为人都是会适应的。美国现在很多老百姓——不是全部，但有很多——仍然认为阿富汗人都是"坏人"，美国是"好人"。

何女士：是存在这种问题，而且各国都存在。我觉得这个是社会发展到今天的必然。回到游戏的话题上，如果游戏还是继续存在，那么暴力和色情也一定会继续把它当作一个发展土壤。我一直就在想，批判了游戏中包含的种种倾向，你最多能引发一些人去思考，但这种思考无法阻止现实中的游戏按老方式继续供人娱乐，你不能指望绝对地"净化"这种空间，因为"净化"这个概念本身也是相对的。

大众软件：但这也是一个结论。探讨还是必要的凭心而论。

何女士：是有必要的，因为我们这种结论其实也是一个探讨。

大众软件：没错。



《侠客天下》公测开始，文字MUD老大能否再续辉煌？

■本刊记者 生铁

北京侠客行公司1月8日在京召开新闻发布会，宣布其历时两年开发的网络游戏《侠客天下》将于1月11日进入公测阶段，并在发布会现场与渠道商骏网公司签订代理协议，由骏网公司总代理点卡销售。

《侠客天下》脱胎于最早也是最著名的中文文字MUD游戏《侠客行》，由于这一游戏名称已被其他公司注册，所以不得已取名为《侠客天下》。该游戏是以南宋为历史背景的武侠题材游戏。侠客行CEO董晓阳认为《侠客天下》区别于目前市面上的韩国武侠游戏，各种设定"最大限度地表现了中国传统武侠文化的精髓"。据记者的观察，游戏的演示画面表现平平，但游戏规则设定上不乏亮点，例如玩家可接受官方任务，将恶意PK的玩家角色（非NPC）缉捕归案。

由于该游戏的前身《侠客行》为规则复杂的MUD游戏，所以当问到该游戏的玩家群体定位时，CEO董晓阳的回答比较出人意料，他将这款游戏的玩家群体定位为大学以上学历的玩家。这样的定位能否在目前激烈的网络游戏市场上为《侠客天下》争下一席之地，我们还要拭目以待。

英特尔公司战略发展部门的代表也出席了本次会议。

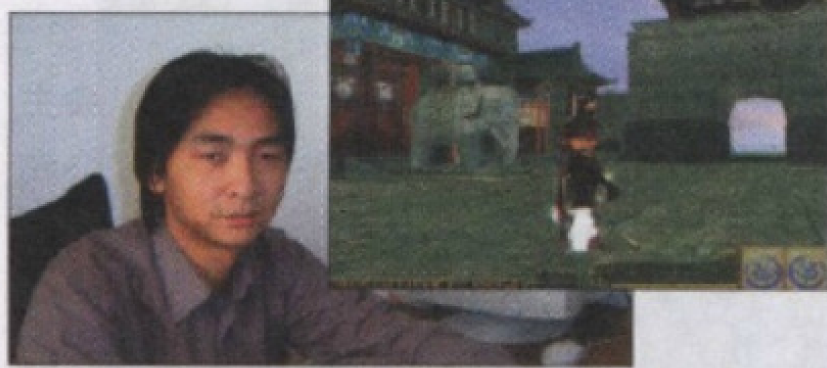
国内新闻

电视游戏造声势，《四大名捕》上市



配合目前正在全国各大电视台播放的，由韩星车仁表、国内女星蒋勤勤、李湘等联袂出演的武侠电视连续剧《四大名捕》，以温瑞安小说为蓝本制作的中文武侠RPG《四大名捕》也于1月6日上市。游戏的故事改编自"会京师"这一部分，玩家可在游戏的开始选择铁手或无情，展开两条不同的主线。《四大名捕》的画面采用3D卡通渲染，秉承传统2D动画与3D技术于一体。此外，游戏摈弃了传统的固定升级模式，人物采用自由成长的方式，除了属性以外，招式也可根据使用次数得到修炼。游戏由第三波开发，新天地代理。标准版价格为69元，容量3CD；超值豪华版价格为128元，在标准版的基础上附赠主题T恤衫、同心玉佩、仿古记事簿、主题书签等礼品。

塞博先锋公司自主开发3D网络游戏Athena



由赛博天地集团公司投资成立的，以大型网络游戏开发为主营业务的赛博先锋公司，成立于2003年5月，旗下的"旗舰"工作室拥有30名开发人员。为了了解赛博先锋正在开发的3D网络游戏Athena（暂定名）的情况，本刊记者对塞博先锋公司总经理宋亿疆进行了专访。宋亿疆告诉记者，Athena的开发进度已达到60%，Athena采用自主开发的Victory3D引擎，能采用多线程动态读取技术，提供无穷无尽的地图，无需切换场景。同时Victory3D引擎也具有相当强的画面表现力。宋亿疆介绍，Athena在游戏系统上与韩国网游相比也有几点突破，包括：游戏经济模型的规范性和完整性；对现实社会更加逼真的模拟；借用我国文化背景所创造的独特的游戏职业、技能等。随后记者观看了开发人员的演示，从游戏画面来看Athena虽然还无法与《魔兽世界》、《天堂 II》等顶级国外大作相比，但比起目前市场上的主流韩国网络游戏毫不逊色，同时具有浓郁中国文化特色的画面更能吸引玩家的注意。基于开发进度的原因，开发小组希望创造的那种复杂的世界观和职业分工，目前还无法从简单的试玩中感受到。Athena预计在3月进行内测。

光通进军电子竞技

2004年伊始，以运营网络游戏《传奇3》闻名的光通公司携巨资进入电子竞技领域。1月8日，光通联合CCTV-5在北京梅地亚酒店召开新闻发布会，宣布将在2004年1月16日的北京首届ChinaJoy展会上和CCTV-5联合推出首届中、韩、德"光通杯"FIFA 2003冠军争霸赛，比赛奖金总额高达10万元。另据光通透露，本次大赛之后光通将首先从上海、广州、北京开始，陆续在全国各地组织地区主客场制的联赛。并将在每年的China

A3并非成人游戏 东方互动心如止水

■本刊记者 古留根尾·我我神



在推出前谣言四起，在推出时众人翘首盼望，在推出后人们却持保留意见的A3，进入内测已有一段时间了。对于这个一度纷争最大的网络游戏，我们采访了运营公司东方互动，想知道在中国，这样一款游戏将以什么样的方式来运营。东方互动的副总经理张立波在接受记者采访时，不止一次地强调，A3并非人们想象的成人游戏。之前所有以18禁成分为卖点的宣传，都不是东方互动的广告投入，同时公司也从来没有以成人游戏为炒作卖点，因此对那些希望能看到非常画面的玩家，公司只能让他们失望。张副总坦承表示，公司也不是以这些玩家群为目标运营网络游戏的。虽然剔除了游戏的争议元素，A3并不会因此而变得单调。尽管目前而言，人物的职业和任务系统十分简单，但公司承诺会在日后视情况增加3个左右的新职业，并且再次强化任务系统，从单一的打怪捡宝的韩式网络游戏模式中跳脱出来。之所以能实现这样的目标，是因为东方互动大胆地同韩方以合资的方式在国内搭建支持平台，包括决策层、技术支持、客服等机构，基本上均有韩方人员坐镇。这样不但能及时地传达问题症结所在，同时也缩减了双方交流的时间，方便了对游戏的修改。A3内测分3期进行，第1期发放5000到10 000个帐号；即将开始的第2期为压力测试，在再次发放10 000个帐号的同时，以服务器满负荷的状态运行一到两周；第3期测试会再发放50 000个帐号，测试完成后关闭一周到10天，在2月开始公测。P

Joy展会上举行国内和国际最高水准的争霸赛，奖金额会逐年增高。这次发布会上，还诞生了光通数字竞技俱乐部。光通将出资建立职业化数字竞技队伍，正式签约职业选手，参与包括CEG以及WCG等国内、国际重大赛事。

中国电子竞技运动会浮出水面？

1月12日，由中华全国体育总会主办的“中国电子竞技运动高峰论坛”在北京中国大饭店召开。中华全国体育总会副主席何慧娴以及来自国内IT、体育、传媒等方面的专家和学者，对电子竞技运动的概念、内涵、开展的现状、未来的发展趋势等问题进行了演讲。

据悉，自国家体育总局将电子竞技列为第99个正式竞技运动项目后，国家体育总局对电子竞技运动及电子竞技运动产业高度重视，将加强对这项运动的支持、管理和规范化建设，以促进其健康有序的发展。在本次论坛上，与会领导还透露，由国家体育总局领导，中华全国体育总会主办，华奥星空（北京）信息技术有限公司承办的国家级体育电子竞技比赛——中国电子竞技运动会（CEG）于2004年2月正式开始，赛制也将与以往的电子竞技比赛有很大不同。

国外新闻

《侠盗猎车手》品牌化

2003年愚人节发布的《侠盗猎车手——拉斯维加斯》事实上并不是一个子虚乌有的笑话，它最终被提上了Take-Two的制作日程。在美国专利与商标署，Take-Two注册了《侠盗猎车手——圣安德里亚斯》（GTA:San Andreas）、《侠盗猎车手5》（GTA5）和《侠盗猎车手6》（GTA6）3个名称。因为《罪恶都市》是该系列的第4款作品，因此下一部游戏不是叫做《侠盗猎车手5》就是叫做《侠盗猎车手——圣安德里亚斯》。新城市圣安德里亚斯类似于洛杉矶和旧金山的综合体。有意思的是，Take-Two并没有注册《侠盗猎车手》的全称Grand Theft Auto，而是以缩写字母代替。有评论认为这是在仿效肯德基（KFC）试图将游戏品牌化。

《半条命2》延期，开发包却不

关于《半条命2》终于有了一条比较正面的消息，Valve工程师瑞克·艾利斯通过电子邮件声称，游戏的软件开发包将在不久之后放出。这一消息得到了Valve公共关系部道格·郎巴迪的证实，他宣布说，在几个星期内，就会推出v.1版本的开发包。据推测，游戏的上市也应该指日可待。由于涉及到源代码问题，因此通过软件开发包制作的“合法外挂”很有可能让Valve遭到物理引擎原主Havok的控告。对此，Valve会针对开发包做好书面上的协议工作，以免闹起版权纠纷。

寂静岭一如既往



KONAMI在其官方主页上宣布，《寂静岭》系列新作——《寂静岭4——房间》已投入制作。游戏将在PS2和XBOX上推出。新故事发生在靠近寂静岭一个叫做阿什费尔德的小镇上，玩家扮演30岁不到的亨利·汤森德，在小镇住了一年多后却离奇地被卷入神秘事件中。和系列前作一样，新作中也会出现诸如森林、监狱、旅馆这样的经典场景。而诡异的NPC和怪物依然存在，甚至还有可穿越墙壁进行攻击的灵体怪物。故事的主题还是寻找真相，但世界观将和上一代完全相悖。据称，这将是在PS2上的最后一代《寂静岭》。

一句话新闻

■日本游戏杂志《FAMI通》再次确认，任天堂计划开发中的下一代主机既

不是GameCube也不是GBA的后续产品。不过，新主机很可能会兼容两个平台的游戏。

■2004年E3展将于5月11日到5月13日在洛杉矶举行，展会发言人和部分会议主题已经确定。

■维望迪在2003年第三季度财政亏损5800万欧元，导致公司领导层大洗牌，巴黎总部CEO换人。

■美国著名漫画出版商Marvel成立游戏开发部，监察由其公司发行的授权游戏，诸如《蜘蛛侠2》和《惩罚者》等。

■索尼公司开始鼓励开发商利用EyeToy作为网络游戏的沟通手段，而第一款这样的游戏也将在年末推出。

数字

52：《FAMI通》对日本游戏发行商的一次问卷调查表明，2004年他们的注意焦点仍然在PS2上。52家厂商认为PS2将是他们的主要开发平台，而排名第二的PC只得到24家厂商的青睐。

500000：拜《最终幻想XI》热卖所赐，史克威尔-艾尼克斯公司PlayOnline服务目前在北美和日本已有500 000的注册用户。

1500万：以《无冬城之夜》、《星球大战——旧共和国的武士》等游戏知名的BioWare宣布，其玩家社群目前已拥有1500万人。

声音

“2004年第二季度的任务就是推广PSP，我们绝对要在2004年把PSP推出来。”

——索尼电脑娱乐副总裁佐伯Masatsuka在谈及2004年计划时如是说。

“我们希望能在不久的将来推出这款新主机，但是明年肯定是没指望了。”

——微软日本事业部总经理丸山嘉浩声称，XBOX Next至少要在2006年才出现。

“每买一款游戏，你就等于免费玩一次俄罗斯轮盘赌。”

——Gamespot执行编辑格雷格·卡萨文重新审视游戏利弊。



右一为布卡公司总裁伊戈尔·乌斯季诺夫

“我们是俄罗斯最好的游戏公司！”

——布卡迈出进入中国市场的第一步

■本刊记者 鸦嘴兽

如果你是《大众软件》的老读者，一定还记得我们曾经在2002年第22期杂志上向大家报道了一家名叫“布卡（Buka）”的俄罗斯游戏厂商准备进入中国市场的消息。在接下来的长达1年多的时间里，虽然外界很少有所报道，但这家公司一直没有停止开发中国游戏市场的行动。2004年1月14日，布卡公司借参加首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）的机会在北京宣布，该公司已经与交大铭泰旗下的东方娱动公司和北京新天地互动多媒体技术公司等达成合作协议，在最近的半年内将有6款来自于布卡公司的游戏在中国销售。此前，由中国图书进出口总公司代理的该公司首款进入中国市场的游戏《红蜓》早在2003年2月就已上市。

在本刊随后的的专访中，布卡公司总裁伊戈尔·乌斯季诺夫表示尽管中国网络游戏市场的迅猛发展令人吃惊，但是布卡公司仍然确信单机游戏的市场不会衰亡，它还会保持自己的生存和发展空间。从世界范围来看，直到目前在电脑游戏领域单机游戏仍然占到了70%-80%的市场份额，而亚洲的形势也许有些特殊，但也不意味着单机游戏这块市场已经不存在了。

在谈到如何应付中国大陆的盗版问题时，布卡公司董事总经理谢尔盖·佩钦金认为在俄罗斯对抗盗版比中国困难得多，如果布卡公司能够在那么恶劣的市场条件下成功开拓出一片天空，那么在中国布卡公司同样有信心做到这一点。谢尔盖说，俄罗斯的盗版早已工业化和公开化了，当你看到欧美的正版游戏每套卖到50美元，而也许俄罗斯的一个普通人一个月的工资也就只有50美元时，相信一定能理解政府部门对于盗版软弱无力的态度。在俄罗斯，每套标价3美元的盗版游戏制作得非常精良，几乎可以以假乱真，而布卡公司将自己的简装正版游戏软件也降到这个价位上与盗版展开搏斗，精装版也只定在5-8美元的价位上，经过同业人士3年多的共同努力，目前俄罗斯的正版游戏已经占到了35%的市场份额，这是一个了不起的成绩。

由于中国相关法规的限制，布卡公司目前还不能自己在大陆销售软件产品，而只能采取代理的方式。该公司表示在3年后中国将全面与世贸组织规范接轨，到那时公司会在中国组建自己的销售网络，自行销售产品。目前公司计划在2004年6月份在北京设立办事处。

布卡公司此次展示了自己最新开发的4款游戏，它们分别是3D第一人称动作冒险游戏《瘟疫》、赛车游戏《飙车莫斯科》、3D即时战略游戏《魔法之战》和反映二战太平洋战场的战争模拟游戏《太平洋风暴》。从演示情况来看，俄罗斯的游戏制作实力确实很强，尽管还没有达到世界一流水平，但技术的运用相当成熟，具有极大潜力。

伊戈尔·乌斯季诺夫说目前在俄罗斯的游戏市场上，本土原创作品已经上升到30%-40%的比例。

布卡公司成立于1994年，总部设在莫斯科，迄今为止已在70多个国家和地区销售了100多款游戏。布卡公司目前在俄境内销售正版游戏的最好成绩已经达到了单产品30万套，全年营业额为700万美元。

布卡公司至今仍未透露将在中国实行的价格策略。



中国玩家惹了谁（下）

■上海 叶伟

虽然从定价上来看，神游机与大陆版PS2相差了十万八千里远，但从本质上来说，它们的目标用户仍然是极为相似的-虽然它们互相之间未必愿意认识到这一点。

神游机锁定的也是非玩家，这个群落与索尼所倡导的非玩家相比，最大的区别是在消费能力上。iQUE认识到中国目前的整体消费能力还比较弱，因此试图通过一个廉价的有一定图形能力的游戏主机来争取甚至创立这个市场。

当然这里同样还是没有玩家什么事，尽管最早照顾iQUE生意的仍然是真正的游戏铁杆们。

神游的这种做法并不能算是一个独创的概念，我们可以从那个曾经一度创造出神话并且至今仍然广为流行的兼容红白机上看到似曾相似的东西。是的，iQUE现在的思路与FC（含兼容机）几乎同出一辙。

FC至今在中国大陆畅销不衰：据说在2003年大陆厂商生产的兼容红白机仍然超过2000万台，这些机器当然不会被用来做枕头，许多有说服力的数据证明它仍然是中国广大经济不发达地区最有竞争力的游戏主机。

如此广大的市场自然给了神游一个很好的提示：一个提高版的兼容红白机似乎并且也应该取得类似的成绩-或者说，即便是只有学习机10分之一的结果，也足以撑起一个市场和业界。

但现在并不是15年前，竞争已经相当激烈。

神游机首先要对付的，就是已经遍布全国各地的兼容红白机。iQUE有胜算么？从游戏表现出来的效果来看，似乎应该是绝对的胜算，然而实际却未必。

FC的最大强项在与价格，其次便是软件，第三则是其近乎完美的销售渠道。而这三点恰恰都是神游机目前所最尴尬的。

虽然同样被誉为廉价主机，但接近600元人民币的价格让这个层次的消费者仍然无法亲近神游机-毕竟和不到100元的兼容红白机相比这是一个相当奢侈的数字了。性能上的差异固然存在但已经无法成为决定因素，既然这些消费者是对游戏并不精通而且消费能力较低的非玩家，要他们去理解为了更好一些的画面和声音必需多支出500元的现实，仍然是有相当困难的-更何况，对于其中的一部分人来说，神游机的画面质量根本毫无价值-不就是个游戏机么？FC不也挺好的么？

游戏的数量也是令神游机相当困扰的问题。可以想象有90%打算购买这台主机的家长几乎都会问店家一个问题：这个机器能通用学习机的卡么？--这并不是笑话，在中国这几乎是必然的。

显然，仍然是个位数的游戏软件数量无法让人满意。买回去玩什么呢？新游戏还要等多久呢？这些与FC那浩如烟海的游戏大军相比完全丧失了竞争力。既然已经花钱买了家长自然希望能够物尽其用，没有后续软件也就意味着这600多块的奢侈玩意将被束之高阁，而这是许多中国普通家长所不愿意看到的结果。

即便软件的问题被忽略到一个很低的水平，如何把神游机销售到这些消费者手中，也仍然是一个非常麻烦的问题。

兼容红白机能够在2003年出货2000万台以上，这本身就说明生产商销售渠道之通畅，而这个通畅的渠道并不是一晚上便能够实现的，它整整发展了15年。可以预想，刚刚踏进中国的神游，要想达到这样的能力，或许也要等上相当长的一段时间。

既然主机短期内无法达到兼容红白机这样的销售水平，那么又何来取而代之这样的结果呢？

神游还必须正视的一个关键问题，是不要设想自己能够有力量改变长久以来人们对游戏的认识。电子游戏在中国受到的轻视，并非真的源于游戏所带来的各种弊病，而在于中国人对玩这个概念的鄙视。“玩物丧志”曾经是现在也仍然是为广大国人所坚信的。中国人对玩以及对“全家同乐”这种思想的否定，是一种文化、一种道德，并不能在短期内得到多少改变。

当然，神游对此并非完全没有认识，我也承认他们所说的：不是完全不能改变，而是能够改变多少这句话，有它的道理和价值。

但是，如果把这笔精力花在我们玩家身上又怎么样呢？究竟是去改变一个民族的文化与习惯困难些，还是以目前玩家为基础去发展、完善他们更现实些？

实际上，到今天为止，对神游与大陆PS2仍然报有巨大幻想和强烈感情的，仍然是这些玩家。这两台主机对他们的态度却让他们极为失望，这种失望有时会很快地传染-就像他们会与非玩家分享游戏的乐趣那样，失望也许真的会很快通过他们传达到非玩家的身上。

中国玩家并没有惹了谁，他们曾经期待过公平，他们现在也只需要公平。其实何必再去找甚么非玩家？只要能够真正的、最大限度地抓住这些玩家，就已经足够建立起一个完整的市场，只不过，所有的人在看到这一切之前，都已经因为无奈而把他们放弃了。

这是不是商业上最明智的手段？我也并不清楚。在中国，商业是最难让人看懂的话题。P

乱

■本刊记者 古留根尾 · 我我神



看到这一期的时候，你悠闲地刚过完情人节，等待着春暖花开的时节；但制作这一期的时候，我们却忙得焦头烂额。春节假期给编辑部带来的唯一坏处就是，大家不得不在一个很短的周期内制作出和平时没有什么两样的杂志——不管你有没有足够的素材。

于是，2月对我们来说显得有些烦乱。《魔兽世界》泄露事件得到了进一步的发展，从最初的只能进入人物登录界面，一直到现在Sandbox的放出，你经常可以看见网上充斥着大幅游戏画面的截图。就目前而言，你花大把的时间下载这个1.8G的大家伙，能做的无非是在游戏中跑地图看风景而已。现在能让人拿在手里的版本，没有NPC，也没有怪物，整个魔兽世界仿佛一个空荡荡的后花园，一个人在里面徜徉显得有些诡异。但就我们看到的感觉来说，它在电脑配置上的优化做得非常好，即便是GeForce2的显卡也能表现出如《魔兽争霸》无二的细腻画面效果。此外，游戏的世界被塑造得非常大气，动辄就是一望无垠的荒原或是如城堡一般庞大的树根。由于能在各个城市之间随意传送，那张长长的城市清单配合地形各异、色彩斑斓的世界地图，更令人觉得这个世界的广袤。再考虑到目前玩家们被《魔兽争霸》系列培养出的兴趣基础，我们很难想象这款游戏有什么理由会不受欢迎。

同样是网络游戏的《天堂2》，在经历了内测之后，也刚刚开始在台湾省外测。根据我们从新浪了解到的消息，大陆地区的《天堂2》要在今年4月份左右才能正式起步，和《魔兽世界》全球同步测试的时间差不多。按照惯例，我们还是抱着侥幸的心态试图朝谣传封闭了大陆端口的台湾省服务器冲击，而根据网络技术的铁律，像我这样对代理一窍不通的人被无情地卡在了初始场景里。虽然这也和外测刚刚开放，同一时间登录玩家过多造成机器负荷过载有关系，但眼看着其他角色跑来跑去，而自己却傻楞楞地只能原地不动，这的确是一种折磨。除了烦躁，更多的还是那个已被问厌了的问题：究竟什么时候，我们才可在同一时间玩上同一款游戏，而不用等候仿佛检疫程序般的过滤？什么时候我们能不再用"某某游戏进入中国"这样缺乏底气的说辞？

不过即便是地球的另一边，事情也没那么尽如人意。之前泄露的《半条命2》，据说目前已在俄罗斯出现盗版。游戏容量为2CD，语言也被翻译成了俄文。有消息说游戏是从开发小组那里窃取，然后经盗版制作小组自行编译后制成的。基本上是一个除了少许Bug外，还算能正常运行的版本。但也有不同的说法认为，Valve本身在源代码泄露时，就被指认没有将游戏开发到他们宣称的进度，即便盗版组织拿到游戏，缺乏一定的内容也不大可能拼凑出能玩的《半条命2》来。到底哪一种说法正确，我们暂且不论。想想《魔兽世界》Alpha版本泄露后不久，Sandbox也随即放出，进而让人们可越过登录界面去游戏里看看阿尔萨斯王子弑父的所在，盗版组织再做出什么看似不可思议的事来，也都是可以想象的吧。相比之下，也许你更关心就要在北京召开的China Joy。这个以"中国E3"为宣传点的互动电子娱乐大展，冠着首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会这样的吓人头衔，携近130家公司举行于北京，最后是不是能真的促进国内游戏业向正规化和健康化发展，缓解传统观念和商业需求之间的矛盾冲突，在玩家和厂商永远的斗争中找到两全其美的平衡点？还只是貌似堂皇的交流展销会，本刊将在下期杂志中着重报道。P

2004年3月大陆电脑游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	游戏类型	价格（元）	容量（CD）
美国艺电				
2004年第一季度	荣誉勋章——奇袭先锋	FPS	待定	1CD
2004年第一季度	公元1503	策略	待定	2CD
2004年第一季度	模拟人生——魔幻天地	模拟	待定	2CD
2004年第一季度	哈利·波特——魁地奇世界杯	动作	待定	1CD
2004年第一季度	模拟城市新世界——高峰时刻	模拟	待定	1CD
2004年第一季度	荣誉勋章——突破防线	FPS	待定	1CD
2004年第一季度	指环王——王者无敌	动作	待定	3CD
2004年第一季度	战地1942——秘密武器	模拟	待定	1CD
2004年第一季度	NBA Live 2004	运动	待定	2CD
2004年第一季度	FIFA 2004	运动	待定	2CD
2004年第一季度	极品飞车——地下狂飙	运动	待定	2CD
育碧				
2004年第一季度	无尽的任务——露卡琳的阴影	网络游戏	待定	待定
2004年第一季度	无尽的任务——神域	网络游戏	待定	待定
2004年3月4日	细胞分裂——明日潘多拉	动作	69	待定





《海商王》由曾经成功制作过《大航海家》（Patrician）系列的德国游戏公司Ascaron制作，它是一款融合了海陆贸易、实时海战以及丰富冒险任务的策略经营游戏。在游戏中，玩家将会跟随冒险者的脚步来到充满异国情趣的加勒比海和墨西哥湾，建立属于自己的商业王国。

虽然是策略经营类游戏，但《海商王》却为玩家构架出一个精彩曲折的故事背景。初入游戏的玩家，只是其他船长的助手，在不断积累经验和财富的过程中，主角慢慢发现了自己的身世。主角的父亲原来是一名深受他人器重的舰长，娶了当时西班牙总督的美丽女儿为妻并生下一儿一女。而身为舰长正准备和家人开始平静生活的父亲，此时却接到西班牙国王的命令前去追捕名震一时的大海盗艾克史密斯，父亲凭借着出色的指挥顺利完成任务。按理说，天下太平，生活从此乐无忧，不想心存积怨的艾克史密斯却在入狱10年后逃了出来，并且掳走了主角的母亲和妹妹。父亲从此以后就开始追寻家人的踪迹，而主角也渐渐得知，自己的母亲已经撒手人寰，而妹妹去向不明……

看来，制作者在《大航行家》系列的基础上，给本作加入了更多的角色扮演成分，对于一向偏爱RPG类游戏的国内玩家来说，也算是投其所好吧。当然，游戏除融合了角色扮演特色外，策略经营仍是游戏的根本。上面说过，玩家需要从助手级做起，此时的你会有一艘空船和一袋金币，这些就是你今后发家致富的资本。

在整个游戏过程中，玩家需要特别注意自己的经验值和声望值，经验值的作用不言自明，是升级的本钱，等级从一开始的助手到后来的学徒、普通水手、水手、海员、舵手、领航员，最后是舰长。而随着等级的提升，玩家还可以接到不同的任务并雇佣其他船员和舰长。而在等级提升和做任务的过程中，玩家自然也会得到丰厚诱人的金钱以扩大自己的资本。声望值直接关系到你进行贸易的成功率，声望越高则成效率越高，价格越符合你的要求，反之则有可能连港口也进不了，更别说与人交易获得利润了。

游戏除了画面亮丽、融入角色扮演成分外，游戏还具有较高的自由度，这才是最吸引玩家的部分。同样的任务，玩家可通过不同手段来完成，同样是富甲一方，你可以选择成为奸商通过低买高卖取得暴利，或成为总督的亲信，完成他交给你的各种任务，再不然甚至可以戴上眼罩、木腿，换上铁钩子，肩上养只猴子充当海上霸主，去挖掘海里的宝藏。

在《海商王》中，没有什么梦想是无法实现的，游戏所提供的开放与自由的游戏方式令游戏拥有多种结局，想当岛主吗？只要方法得当，也不是“不可能完成的任务”哦。



■类型：大型多人在线 ■制作：Esofnet ■运营：久游网
■上市日期：2004年春 ■期待度：★★★

杀入地下世界 别具特色的《科隆》Corum Online

■绝对领域 大傻瓜

故事发生在爱浮伦特利亚大陆上，5位上古创世之神经历了与魔族的战乱苦不堪言，战事结束后，他们将自己的灵魂熔入5块水晶之中，而自己的肉体则化作5块大陆守护世界的和平。随着时间流逝，再度崛起的魔族开始觊觎那5块带有上古天神灵魂的水晶宝石，这5块宝石具有强大的法力，魔族如果得到就能统治整个世界。感觉到危机的天神灵魂们召唤了5位人类英雄，希望这些凡人能够代表他们粉碎魔族的野心。但事情永远没有表面看来那么简单，水晶宝石的巨大神力也带来了难以抗拒的诱惑，这5位人类英雄在完成神圣使命的同时还必须努力抵御来自水晶宝石的诱惑，如果让贪欲吞噬了自己的灵魂，这些英雄们就会蜕变为比魔族更可怕灭世之魔。

玩家在游戏中可以扮演5种不同职业的角色，正好代表背景故事中的5位人类英雄，分别是战士、祭司、召唤师、刺客和法师。每种职业都有不同的属性特色和技能侧重点，开始创建人物时可根据喜好来自由分配能力点数，通过升级还可以继续强化人物的某一方面属性或技能，每种职业的战斗模式基本上与其名称完全吻合，如战士精通各种武器，尤其擅长近距离贴身作战；祭司精通治疗、祝福、防护系的法术；召唤师和死灵法师差不多，他能召唤怪物和元素宠物协助战斗；刺客这个经典职业玩的就是致命一击，游戏中在静止状态下还能隐身；法师的冰、火、电三系强力攻击魔法使其成为拥有毁灭性打击力量的热门职业，不过法师本体的极度虚弱好歹让其他职业有了生存空间。





游戏中的装备按照颜色分为不同等级，白色最次，蓝色较好，黄色的就是极品，一些装备上带有可镶嵌宝石或符石的扩展槽，镶入宝石或符石装备属性就会发生变化，如果是极品装备加上极品珠宝，最后的成品一定会让你欣喜若狂。

地下城是玩家们打怪练级赚钱的地方，游戏中的地下城共有300多处。地下城分为普通型和特殊型两种，前者是公共练级场所，后者则是玩家公会的争夺热点。特殊型地下城可由玩家公会占据经营，除了能独享本地区怪物和掉落的物品外，只要公会经营有方，特殊型地下城的区域级别还能提升，这样就会有更多的资源和收入，从而为公会的发展提供雄厚资本。特殊型地下城有这么多好处当然会有人前来争夺，拥有特殊型地下城控制权的公会可以召唤一名守护神协助作战，这位守护神更像是一位NPC保镖，玩家可为守护者购置武器装备，当主人在线抵御外敌入侵时它可以应召而来，而主人不在线时就由它来挺身抵挡侵略者。玩家除了召唤守护神之外还可在本公会的地下城中设置多种机关和陷阱，以阻挡敌人对公会的进攻。

《科隆》的3D图像在当今网游中算不上极品，不过游戏中的人物动作却非常流畅，玩家在人物行走或战斗时可360°旋转视角。人物外形会根据职业和装备的区别呈现出多种变化，战斗中不同的武器会施展出不同的打斗动作，当法师施放大范围魔法时整个游戏画面还会发生地震般的颤抖，感觉非常威风。本作的背景音乐能够配合区域切换而变化，音效方面从怪物的怒吼、武器格挡的脆响到大型魔法施放时的轰鸣都具备足够震撼效果。P

■类型：大型多人在线 ■制作：Xiah Studio ■运营：北京赛维创世软件技术有限公司
■上市日期：2004年春 ■期待度：★★★☆

“侠”气纵横，笑傲天下
全新《侠》世界

■游侠创作室 阿易

无论中国的网络游戏市场将来如何发展，中国的武侠题材始终不会被玩家遗忘。曾几何时，我们曾为“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”而不思茶饭，这也是其他游戏所无法比拟的，中国的武侠象征着一种民族精神，而中国人的这种武侠情结渊源已久，在中国的文化底蕴中早已根深蒂固。《侠》正是这样一款体现了中国武侠文化的网游，更难得的是，《侠》是由韩国Xiah Studio公司制作的。

当时光回到北宋末年，封建统治阶级残酷奴役和剥削普通人民，农民起义此起彼伏，辽、金、西夏、大理各国无不对中原虎视眈眈，朝廷动荡内忧外患，赵宋统治摇摇欲坠。正所谓乱世出英雄，这时就需要我们在《侠（Xiah）》的世界中成为拯救乱世之英雄，背负着历史的使命，踏上全新的征程。《侠》也因它的历史背景中带着一抹浓重的中国文化底蕴，而受到中国玩家的喜爱。

游戏中由玩家扮演的4个角色分别来自4个不同的民族和武术流派，玩家可根据自己的喜好来选择不同的角色。

新游戏大家自然关心游戏画面多一些，而游戏画面也是《侠》中的一个亮点：引入实时LOD地形引擎和骨骼动画计算等先进技术，以及微软DirectX 9.0系统驱动，展现在玩家眼前的是绚丽辉煌的视觉效果，再伴以多种多样的声光特效，使游戏场景更具真实感和层次感，使玩家犹如身临其境。游戏中运用了动态背景，使各种场景更形象生动，更能调动玩家的游戏情绪。



游戏中设计了智能化的NPC怪物，新鲜的是，它们都具备自我进化的能力，它们可以通过自己的修炼来提高级别，以达到更高的境界，不同的怪物会有不同的进化特征，这是在以往游戏中所没有的，需要玩家在游戏过程中自己体会其中的乐趣。

武侠中最不可缺少的就是战斗了，否则也就失去了武侠的意义。在游戏中，通过GIG（Game in Game）系统，提供了对多种战斗体系的支持：1对1的决斗系统、1对多和多对多的战斗系统让你亲身感受武侠世界的刀剑风霜，而玩家所扮演的角色使用的主要武器分别有剑、刀、判官笔、扇、手套及短剑、弓等。游戏中的道具分为基本道具、升级改造的道具、驯服道具、便利道具几种，分别发挥不同的作用，其中驯服道具是比较稀有珍贵的，不同的人使用会发挥不同的威力，这就要看玩家的造化如何了。P



■类型：大型多人在线 ■制作：SoftMax&Nexon ■运营：Nexon
■上市日期：2004年春 ■期待度：★★★☆

天翼之链

TALES WEAVER

■北京 波顿





与其他网络游戏不同，《天翼之链》更注重游戏的故事性和情节，因此游戏具备很强的耐玩性。玩家在游戏中的交流、合作，甚至PK时都会触发剧情，整个游戏似乎都是为了玩家自己定制的，因此更容易让玩家沉浸在跌宕起伏的故事情节中，让玩家与角色融为一体，在其他网络游戏上是很难出现这种绝妙效果的。随着游戏的发展，玩家除了进行各种独立却又紧密相连的小任务外，一个比较全面的剧情就随之展现在玩家面前。回头看看这部作品的名字：《天翼之链》，就能明白制作者的良苦用心——这确实是一款能够吸引玩家的经典之作。

在游戏中，玩家可以自由完成任务，也可以与其他玩家合作共同完成任务。更了不起的设计是，本作按照时间和空间的划分，把游戏分成独立的各个章节！想想看，这是不是以前只能在单机RPG游戏才会出现的设计？单就这一点，已充分体现了游戏的超酷理念。

游戏中有8个角色供玩家选择，每位角色都有自己的故事与个性。在战斗方面，游戏限制了PK模式，想要PK的玩家只能在特定范围进行，所以本游戏很大程度上保护了新玩家的安全，这实在是非常好的做法。在PK区里，玩家向NPC提交申请后，还能与其他游戏玩家并肩作战，来一场声势浩大的PK团体赛。

游戏设定的角色攻击内容非常丰富，除了角色的基本攻击外，还有在对方跌倒或是晕眩后进行的各种追加攻击，更酷的是还有连续技的使用。

不要以为这是一款一蹴而就的作品，不要以为这是一款制作粗糙的游戏，当你知道游戏的所有画面都是完全手绘时，也请不要惊讶，因为这只是证明了这款游戏所具备的实力。

游戏的背景是在阿迈德大陆（Armide），它主要由山脉、沙漠、湖泊、岛屿等地形构成，地理环境复杂，因此在场景画面的表现上也非常出色，内容各有千秋，色泽侧重不一。熟悉的中国武侠式街道场景、阴森诡秘的地下谜宫、午夜时分昏暗烛光下的居室，就连海边波光粼粼的海水也映透着五光十色的美丽。

人物形象设计也十分到位，单看头发，从红色到黄色，从棕色到白色，还有浑身上下各有特色的装束，简单中透着现代玩家的审美追求。尤其在战斗过程中，随着角色不同招式的发动，角色也有一整套招牌动作，再加上炫目的光影效果，战斗过程十分惹人注目。

总体上说，这是一款颇具创新意识的网络游戏，它一经推出，就受到韩国玩家的好评，该游戏显示，网络游戏已经开始走出以往单一以升级而战斗、以抢宝而PK的无聊怪圈。目前，国内代理已经快浮出水面了，完全可以想象，这款游戏将在我国引起轰动！



■类型：第一人称射击 ■制作：People Can Fly ■发行：DreamCatcher
■系统配置要求：PIII800、256M内存、GeForce2或ATI镭级显卡 ■推荐度：★★★★

开枪的理由 《止疼药》 Painkiller

■晶合实验室 古留·我吠



是这样的。故事发生在一个名叫丹尼尔·加纳的男人身上。他出门时不小心发生了车祸，不治身亡。有鉴于美国平均一万个人里就要出两个给车轧，这也没什么希奇。于是丹尼尔准备去寻找死后的归宿，然而天堂的大门当着他的面关上了，其原因是天堂和地狱之间的战争全面展开。我们可怜的加纳先生就好像在苏格兰暴民进攻英格兰边境小镇时，被关在木栅栏门外叫蛮骑兵顺手砍翻的农夫一样。只不过你可能没见过会还手的农夫，因为加纳先生对这样的安排觉得非常不满意，因此他打算要和成群的地狱魔鬼较量较量。在这个故事中我们了解到……

哦，见它的鬼去吧！从什么时候开始，我们需要为扣动扳机寻找冠冕堂皇的理由了？第一人称射击游戏向来就不是以故事情节引人入胜著称的。那些给不断捡拾样式新颖、功能古怪的武器，并朝任何会动和不会动的东西上倾泻弹药的游戏设计背景故事，无非是在找些借口以免整个过程看起来不那么牵强罢了。对那些毫不掩饰自己的攻击欲望，但求从手里拿着什么武器以求得杀戮快感的人来说，他们不需要谜题、互动——那些给小孩子们解闷用的无聊玩意。真正的男子汉应该只挑火力最强的家伙，在最短时间内把里面的弹药发射出去才是。

这就是《英雄萨姆》大受欢迎的原因。从某种角度上来说，它把我们从含蓄的伪装中解放出来，酣畅淋漓地表达着直爽干脆的攻击欲。在此之后虽然很多同类作品依然执着于新奇的游戏性设计、与众不同的故事和换汤不换药的射击理由，但它们都未免





显得有些放不开，过于小家子气。然而像Will Rock这样的游戏又过于单纯，以至于质朴的游戏性无法引起普通玩家的兴趣，让它成为一款质量上乘，却鲜有人问津的作品。

因此，假如你决定要尝试《止痛剂》，那么就请不要有太多的杂念。这个游戏非常纯粹，并非追求自虐般的病态解谜或米诺陶式的迷宫设计，仅仅是不停地射击而已。没有一把武器需要你手动更换弹夹，这一点就很好地说明了其性质，好的硬汉是从来不换子弹的，比如说某个钟爱鸽子的香港人。游戏里据说只会提供5把拥有两种开火方式的武器，从传统的肉搏装置到少不了的火箭筒类发射武器。这个数字和一般第一人称射击游戏给我们的印象格格不入，通常人们直觉认为自己身上背的军火种类越多越好。而事实上我必须提醒你，同样的负重下，拥有更多后备弹药的家伙会获得最终的胜利。

所以，你将欣喜地发现指示器上只有当前弹药数目，而且这个数字往往呈3位。它不会在旁边划条可恶的斜线把两个数字区分开来，不住提醒你扣住扳机不放的机会并不是很多。由于这个游戏使用了时下流行的Havok 2引擎，因此事情往往会在物理定律下变得有趣起来。虽然并没有明确在宣传文案中写明，但将敌人轰上天绝对是你游戏的唯一乐趣。我们说的不是把对方用重火力打得四散飞溅，想象一下，用霰弹枪朝一个身披甲胄的骷髅骑士膝盖骨上轰去，而它则因此呈抛物线飞过10码外的墙头，消失在夜色中的墓地另一头，这是一种什么样的感觉。除此之外，这一引擎号称的高自由度——正如它在《半条命2》宣传工作中号称的那样——也有所体现，用简单的话来说，就是能打烂绝大数可见的物件。这样做也许并没有意义，但它很爽。好吧，或许为了让这一行为显得更合理，制作组在那些类似容器的物件中放置了触发器，让你可以打出一些金币来——住嘴！别问为什么，这不是一个靠逻辑运行下去的游戏。而你，根据杀敌的数量和收集到的金币可在关卡的最终得到相应评价并获得新武器。

也许你已经隐约猜到了，被商业化和市场榨干的美国开发商，很少会有几家会做这样的尝试——满足玩家的游戏欲，而不是让它看上去能吸引大量的消费群和投资商。事实上，这个名叫People Can Fly的波兰开发商在很多地方让我们看到了已经落俗的北美游戏商所没有的胆识。游戏很多地方和标准的西方噩梦没什么区别：拿着冷兵器的骷髅、荒无一人的欧式小镇、白发苍苍面容可怖只是没有拿着白馒头的老巫婆、骑在着了火的扫把上的巫魔会成员、熊熊燃烧的木屋、吊在街道横梁上的死尸、四肢不全呻吟着朝你爬过来的残躯……假如是一个肤浅的美国人，他很可能就要开始





把事情朝宗教理解、原罪救赎这些玄奇的基督教学说上扯了。但波兰人非常简单，他们只是给了你一个气氛十足的环境和大量气氛十足的对手，朝你的手里塞上一些武器，请你慢慢享受。

当我说大量时，我的意思是互相重叠、无法在第一时间数清并且还有不知道多少后援的、熙熙攘攘摩肩接踵的个体集合。游戏中出现的怪物甚至可以说是单一的，当一个刷新点出现骷髅时，这就意味着会有成百的骷髅从这个地方在1分钟内呼啦啦涌出来，好像它们急着去参加某种政治集会一样。通常情况下，你用最强的武器朝这一堆家伙中央开上一炮，所造成的伤亡不会对整个整体有什么实质性影响。我这样说的意思是，《止痛剂》从某个角度而言其实是一款给“打扫战场”这个词下定义的游戏。

但这不是说游戏就完全没有除了扫射以外的任何游戏性。按照故事的说法，这些地狱军团都是被诅咒的灵魂，它们不会因为你的攻击而死亡，只是消散。不过灵魂本身，也就是最后遗留在地上的那些绿色荧光并不会消失，当你将它们捡起——或用更爽快的说法来讲，吃掉它们的时候，你就可以提升自身的生命值。最妙的地方在于，这个值没有一个小气的顶峰，在计数器允许的范围内，你完全可以成为一个打不死的血罐子。而每吸收100个灵魂，你本身也会魔化，你的视角和攻击方式会完全不同，整个世界会变成反白底片一般，而你的敌人以血红色的模糊剪影出现。我只能说，这绝对是让你血液上冲，直到从鼻子里喷溢出来的景象。

这样有什么实际意义么？完全没有。但是，你需要实际意义来干什么？在Demo三个关卡其中之一的那个小镇，你面对的是一些不知名的、嘶嚎着的亡灵生物，而你手中则会有一把弹射木桩的叉枪，它一侧还装有压力计，你应该能看出这些小细节中蕴涵的朋克意味。在正式版中，游戏会一共有19关，我们十分憧憬于设计师们会在19关里给我们带来什么样的惊喜。在多人模式方面，除了一些已经被玩腻烦的传统模式外，还增加了一种极其奇特的模式：你和你的对手们只装备火箭筒，而只有当人物处在空中时才会受到伤害，还没有猜出这是怎样的一种游戏方式么？向最伟大的火箭跳致敬！当然，还有那些拥有绝妙点子和想法的欧洲游戏人。P

■类型：FPS ■制作：GSC Game World ■发行：THQ ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：P II 450MHz、128MB、GeForce2 MX、500MB硬盘、Win9X/Me/2000/XP

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
与黑客狭路相逢
《猎手——湮没之地》Alpha版

■绝对领域 大傻瓜

不知最近游戏圈是否流行"泄漏"，去年满城风雨的《半条命2》，今年初的《魔兽世界》Alpha版，其实很多玩家朋友不知道，新年交替之际还有一起"泄漏事件"，这就是采用DirectX 9.0新技术开发的第一人称射击游戏《猎手——湮没之地》。自从由乌克兰开发商GSC制作的这款游戏公布以来，它那令人叹为观止的精细画面一直是业界评论家及玩家们关注的焦点，E3和GDC会席上能与Doom III和《半条命2》争芳斗艳的也只有这位，没想到居然也步了《半条命2》的后尘。2003年12月31日，有网络黑客弄到这个尚在襁褓中的版本并将其公布于网络世界，一时间全球FPS爱好者纷纷踊跃下载尝鲜，然而GSC公司与THQ公司对此事均未给予任何评论，这不禁让人对这起所谓"泄漏事件"的真实性产生严重怀疑。

怀疑归怀疑，这个标号为Alpha build 1096的泄漏版的确能够运行，但基本上没有太多游戏性可言，因为它实在是太原始太粗糙了，在GSC公司的宣传中提到了很多声光特效都没有。因为简陋也带来了对配置的极低要求，GeForce2 MX显卡居然也能勉强运行，只是帧率低得不堪入目。这个可执行软件包总共117MB容量，解压缩后也只有230多MB，其中包括3个Demo演示关卡和3个可供游戏的同名关卡。如果想根据它来评判该游戏的正式版本，那简直就像从婴儿脸上看出其成人后的模样一样困难。然而这个名不正言不顺的Demo仍然带来了巨大的视觉震撼，现在就让各位随着笔者的目光来亲身体验一把这款DirectX 9.0大作。


好美丽的晚霞啊。

《猎手》的故事发生在切尔诺贝利，上世纪该地区发生的核泄漏事故是人类历史上罕见的灾难之一，直至今天那里仍然是人迹罕至的隔离区，GSC公司借题发挥在游戏中虚构了一套故事。公元2006年，核事故隔离范围迅速扩大，各种神秘现象和从未见过的怪兽纷纷出现，不过在这里更多是一些具有不可思议属性的宝物，满怀好奇心和发财欲望的冒险家们不顾危险纷纷涉足险境，他们不仅将面对把守禁区的武装军人，还要提防种种致命的变异怪兽，以及更多尚不可知的神秘力量。


辽阔的场景也是《猎手》的一大特色。

运行此Demo不用执行主EXE程序，只需点击代表6个关卡的BAT文件即可进入游戏，先选择Escape（逃亡）一关来看看。经过片刻等待后我们居然未经过任何菜单就直接进入了游戏，身着全套防护服的主人公站在一座废弃的工厂前，天空中阴云密布，阵阵雨点散落而下，四周只有死一般的沉寂，地面布满卷曲的枯叶，雨点落在粗糙的混凝土路面上溅起的水花清晰可见。抬头看天空，真实得完全没话可说，即使是最挑剔的玩家也会发出由衷的感叹，不过当我们的视线落到地面上的那些植被后还有更多惊讶，每一株花草都非常清晰，走近灌木丛仔细观看，没有充满活力的绿色，全都是灰暗的颜


跑起来还一颠一颠的。


遭遇僵尸和群鼠攻击。

色，只有花朵色调略微明亮一些，很显然，这是一个充满着死亡和危险气息的末日世界，逼真得几乎触手可及。试着在厂区逛逛，厂房砖墙的纹理、铁门和废弃车辆上的斑斑锈迹、满地抛洒的垃圾都给人留下深刻印象，种种残败迹象与游戏大背景完全吻合。在厂房里有的地方还不能上去，看来也是因为Demo的缘故，索性跳下悬崖在荒山野地里狂奔起来，没想到居然能跑出几公里远，而且沿途景物细腻程度都和厂区里一样充满了阴郁的真实。唯一美中不足的是，动态光效感觉不甚明显，人物投影只是一团黑雾，武器等物品表面也缺乏足够的光泽感，虽然质材感觉够细了，不过就缺那么一点闪亮。

游戏操作完全效仿《反恐精英》的键位安排，鼠标控制视角，空格跳跃。不知是否由于未经调试，游戏中人物奔跑速度明显过快，身体还会有节奏地左右摇摆，奔跑时间长了玩家多半会给弄得头昏脑胀，但估计这个奔跑速度可在游戏目录中的User.ltx配置文件内找到相应选项调节。由于这个原因，Demo中的敌人速度也宛如电闪雷鸣，Lest那关基本上还没看清周围情况就死在一堆僵尸和变态杀手的枪下，Zakat那关更夸张，出来就被几十只猛鼠团团围住，顷刻间呜呼哀哉！如果按默认配置文件运行，画面左侧会有很多参数显示，在上述文件中将Rs_stats项设为Off后终于看清了整个界面，左上角有一方形雷达小地图，左下角是代表生命值的绿槽，右下是当前装备的武器，不过从它们空荡的内容来看显然还未完工，将来的正式版中应该会有所改变。就此Demo来看，《猎手》无论是在NVIDIA系列还是ATI系列显卡上运行，操作手感都很不错，上下左右晃动均无滞涩，滑动也很均匀，但这很大程度上都要归功于本Demo并未开启动态光效和像素效果。《猎手》的主体引擎为GSC公司自行开发的X-RAY，不过他们仍然嵌用了与《半条命2》相同的Havok物理引擎，但在这个Alpha版本中物理引擎的作用似乎并未开启，主人公可连续跳跃前进，枪械射击时也没有后坐力，从数十米高的山崖上纵身跳下也毫发无伤。

FPS当然首先是玩枪的游戏，本Demo中总共出现了5种武器：HPSA手枪、AK74突击步枪、LR300突击步枪、FN2000武器系统、M134转管机炮。所有武器都具有相当真实的质感，像HPSA手枪枪管上的磨痕，M134转管机炮上的脱漆，AK74射击时如果眼尖还能清楚看见枪机随着每发子弹的射出而前后弹动，FN2000是未来武器，所以充满了科幻味道，操作它时按鼠标右键还可以拉近画面焦距，酷似《反恐精英》中的B44。M134是施瓦辛格老哥的至爱，用来在人体或墙上写字格外提神，只是它喷吐火舌之前还需要两三秒钟的旋转准备时间，这点设计虽然不便但绝对符合真实情况。尽管操作界面上显示的武器弹药量都为零，不过玩家仍可以尽情宣泄火力，还可以装模作样按R键更换弹匣，AK74和FN2000的枪管下都有榴弹发射器，但却无法发射榴弹，游戏中也没见到手雷之类的爆炸物。另外Demo中的大部分枪械射击声与《反恐精英》似乎相同，不知是原制作者偷懒还是Demo流传途中有人越俎代庖，相信在正式版中肯定会更换。

本Demo要求在800×600分辨率下运行，但笔者斗胆修改配置文件后成功实现了1280×1024的最高分辨率。测试中Demo于1024×768分辨率下在GeForce4 Ti4200上可达到平均每秒35帧的速度，在ATI的9800、9700、9600系列显卡上也都能完美运行，不过它似乎与某些版本的显卡驱动程序和网络防火墙软件有冲突。考虑到这甚至不能算一个真正的Demo，笔者估计在正式版中的情况绝对不会如此乐观。非常有趣的是，GSC在其官方论坛中宣布的最低硬件配置为PⅡ 450MHz、128MB内存、GeForce2 MX显卡外加500MB硬盘空间，考虑到本游戏采用了大量DirectX 9.0技术，如果真要一睹芳容只怕绝对少不了一块FX系列的显卡，不过仅从数字角度来看，这款游戏的确比独宠ATI的《半条命2》具有更强的亲和力。

作为相同类型的游戏，《猎手》和《半条命2》又发生了相同的“泄漏事件”，很难说这其中是否包含了别有用心的宣传推广目的，目前流传的这个《猎手》Alpha build 1096版本和《半条命2》泄漏版一样，本不该出现在玩家们手中。尽管它的画面给予了我们相当的震撼，但那并不代表最终版本也能达到相同的效果，因为我们现在能看到的只是一个外壳，一个甚至不够齐全的外壳。如果只把最好的一面展现在我们面前，那么这个世界也许就只剩美丽了，更何况一款游戏的成功与否并不能全靠画面效果，而《猎手》在其他方面的表现我们都还未能看到。希望GSC公司能尽早发布官方Demo以澄清我们心中的疑团，玩家们也好确定是否值得为这款游戏掏银子换显卡。


游戏中将出现大量交通工具。





进化&复古

——谈谈近期风靡的动作游戏

■本刊游戏评论组 古留根尾·我我神

你对动作游戏还有哪些印象？以下是几个常用术语：打、跳、吃、小兵、关底。动作游戏可以说是电子游戏中最古老的形式之一，大多数游戏形态都会从动作游戏中慢慢转化、衍生出来，在若干年后等多游戏元素成为一种流行时，再把早已无人问津的动作成分吸纳回去。这个时候，前面提到的那些术语就变得没办法用几个单词罗列了。各种简单机能无法表达的动作纷纷得以实现：冲刺、攀爬、弹跳、悬吊；而战斗也不只是朝敌人按动攻击键那么简单：组合技、受身技、掌宣技、浮空技……在被淡化被归融的同时，动作游戏并没有消失。你可以说，在那些角色扮演和冒险游戏中的动作成分，如今已渐渐侵蚀了角色扮演和冒险解谜的位置，重新成为游戏的重心。

也许不是巧合，去年算得上是动作游戏爆发的一年。在暑假和圣诞节档期纷纷推出了不少动作游戏，我们攫取其中比较出众的4款进行评比，看看如今的动作游戏都演变成了什么样子——或者说，它们是否还是我们认识的那些打、跳、吃。



忍者神龟




良品　总评 7.9

☺ 卡通渲染用得恰到好处，爽快的打斗很容易令人投入，符合动画原著的特点。

☹ 游戏模式单调了一些，时间长了很容易让人生厌。

- 制作 KONAMI
- 发行 KONAMI
- 载体 CD×2
- 类型 动作
- 语言 英文
- 环境 WIN98/ME/2000/XP

文化包容性：9　上手精通：7.5　画面：8.5　音效：9　创新：7.5　剧情：6.5

作为一个成年人，你可能不会为以下的组合所动：匹萨饼、下水道、城市的地下英雄、忍者、一个文艺复兴时期的名字、身为乌龟和拥有一名耗子的师傅。但小时侯这就是我们的梦想，更何况我们所能接触到的，除了这以外，当时并没有《再生侠》、《X战警》或《法官德雷》这样的东西。在漫画风行的美国，这样的设计也许只能畅销一个时代，只能为一些怀旧的人念念不忘；但对我们来说，《忍者神龟》就是难得的一切。

说起来，我们之所以会如此着迷于FC时代的《忍者神龟》，也是这个朴素的原因。老实说，它并不是一款简单的游戏，至少对协调能力还不够强的孩子来说是这样的。仅仅是因为喜欢那4个拿着冷兵器的绿家伙，我们尽了最大的可能去朝史普林特所在的地方前进。事隔多年，你在满世界的电子竞技和网络游戏中偶然得知《忍者神龟》要在你那主频超过1G，内存大于当年卡带容量的怪物机器上出现，那是一种什么样的心情？最起码，很多人会去尝试这款同时在家用机和电脑上推出的作品，只是想看看它是否能找回当初在FC上的感觉。令人高兴的是，新的《忍者神龟》使用了当前最为时鲜的卡通渲染技术，趁它还没有烂俗成和Havoc物理引擎一样的东西之前，好歹还能引起我们的兴趣。事实上，在家用机和电脑推出它之前，GBA上就先一步有了同样的游戏。众所周知，GBA由于手掌机的性能限制，它的游戏常常比由技术堆砌起来的高端游戏机的游戏更能体现游戏性的本原。事实证明，在GBA上，《忍者神龟》成功地再现了当初我们在FC上只用两个指令键就兴奋不已的时光。

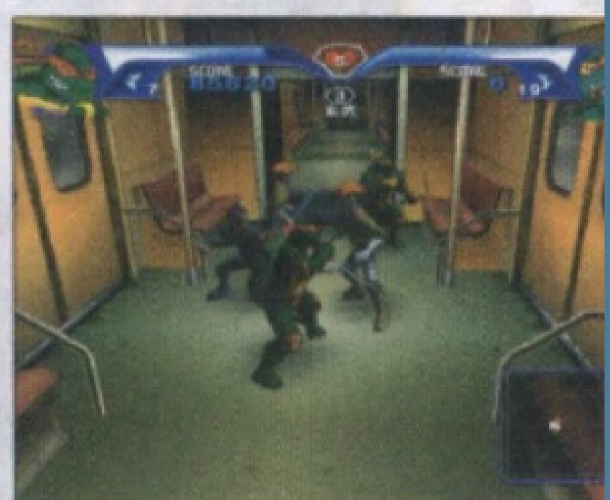
电脑上的表现如何？还算不错。时间已经过去10多年，横向卷轴已不能满足我



卡通渲染很好地体现出游戏的特征，
我们好像又回到了动画里。







们的需求了（当然纵向卷轴也不行），而单一线性的流程也是毫无新意的陈词烂调。新的《忍者神龟》对应漫画的剧情制作了各不相同的关卡，而每关又被分成若干个小场景。这种做法可以说是变相增加游戏新鲜感的伎俩，为了防止玩家生厌而翻新的花样。但另一方面，每个人物的关卡都能依照他们的兵刃很好地丰富起来：双节棍能用来当作旋翼上升，从而到达某些跳跃无法达到的地方；十手叉能作为攀岩的固定销钉等。

尽管同样是"无双"类（注1）的动作游戏，尽管反复出现的敌人也会叫人有些厌烦，但《忍者神龟》还是在"卡通"两字上取了个巧。因为不需费心来贴图、反锯齿，除了将卡通渲染的人物做得色彩鲜明一些外，设计师完全能把精力腾出来去操心对白、场景、动作这些以往会因为工作量过大而忽略的细节。因此这才有了道场模式。一款内置的小游戏，可以让玩家逐步得到更多的格斗技巧，让游戏的步调显得循序渐进一些。虽然敌人除了头脑简单的不良少年、万年忍者龙套以外，也有类似于收银机机器人这样的卡通化角色，但整个前进→消灭敌人→前进的游戏模式还是显得稍微单调了一些。特殊物品的数量屈指可数，而且无非是速度提升、攻击提升、防御提升，可产生交互作用的，也不过是油桶和板条箱而已。作为一款动作游戏，它还是过于简单，并没有实质性的突破。但话又说回来，我们喜欢《忍者神龟》有多少是为了新颖的游戏性，又有多少是为了缅怀当初质朴的游戏感觉呢？



这样的双打模式对PC玩家来说如同鸡肋。

注1：PS2上的《真·三国无双》系列为新时代的动作游戏界定了新的标准：蜂拥而来的敌人，豪快地砍杀，普通技与特殊技的连续，晕眩、浮空后的追打，各种强化道具……有些家伙因此定义了"无双类动作游戏"这个名词，这无可厚非。

凯恩的遗产 挑战

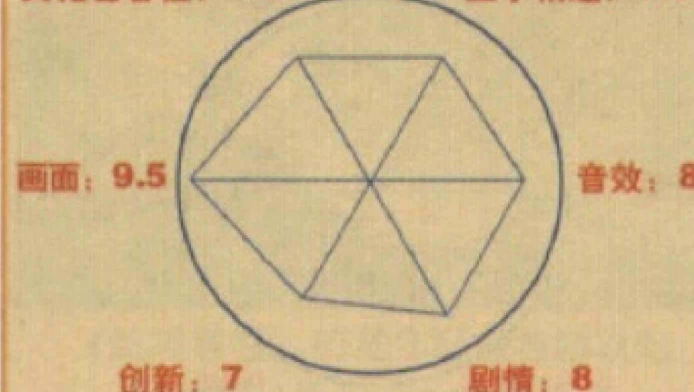
良品 总评 7.9

大众软件编辑部推荐

画面非常漂亮，动作的设计也比较出色，此系列的一贯水准都不差。

PC版的操作手感难以令人满意。

- 制作 Crystal Dynamics
- 发行 EIDOS
- 载体 CD×2
- 类型 动作
- 语言 英文
- 环境 WIN98/ME/2000/XP



现在让我们来举一个比较极端的例子，这是有关糟糕的操作性是如何毁了一个尚且不错的游戏的。《凯恩的遗产——挑战》并不能算作是一款电视游戏，因为它的前身《灵魂收集者》两代都在电脑平台上绽放过光彩。让Eidos引以为傲的是，他们终于把前作中交替出现的两名主角在新作中凑到了一起。这就好像老朋友相见一样叫人愉快，只是这样的聚会往往会发生不合时宜的扫兴场面。

和大多数动作游戏没什么两样，《凯恩的遗产——挑战》有一个时髦的主题和叫人无法挑剔的游戏模式。再一次地，你扮演吸血鬼走在正与邪的模糊边缘，用手里的剑杀掉任何和你意见不同的家伙，获得一定的经验并变得更加强大。假如你富有想象力一些，把那些可怜的士兵想象成会行动、有攻击力的血罐子，那么这就是一个标准的Hack & Slash游戏。当然，它也有解谜的要素，只不过这些谜题往往是借助无法随意移动的视角而不是精妙的关卡设计来实现的。

至少，在道具和战斗的设计上，这款游戏没有执拗地迎合收集癖和升级狂的喜好，把物品放置在一些刁钻的地方，或是让经验需求变



得高不可攀。与其说这是一款让人感觉友好的游戏，倒不如说是一款让人感觉舒适的游戏。虽然主角每一击都会引起周围空气的波动，这种效果久而久之不仅看上去十分碍眼，而且也确实是一种毫无意义的视效。好在攻击时发出敦实的碰撞声和大量飘洒的鲜血效果，弥补了这一不足。你要做的，也不仅仅是打杀而已，更多时候，玩家要解开附有不同封印的门，进行各种攀爬和跳跃以将剧情进行下去。和传统的日式电视游戏一样，《凯恩的遗产——挑战》也是以画面效果为主的跨平台作品。第一主角吸血以补充生命，而第二主角吸取灵魂达到同样的效果，这没有什么实质上的区别。然而正是从活体中被榨压出来的鲜血和用粒子效果描绘的透明灵魂，让这款游戏看上去至少有可玩的价值。



作为一款美式动作游戏，《凯恩的遗产——挑战》打斗的感觉相当酷，但是主角的形象就差点了。

非常可惜，在这个差强人意的基础上，却依然残留着家用游戏一贯致命的弱点。很难说从什么时候开始，电脑和电视两类平台的操作变得如此格格不入。单从比较上而言，以人物为参照标准和以屏幕为参照标准只是无关紧要的区别罢了。但是对操作意识根深蒂固的玩家而言，这样的变化将造成很大的不适应。大多数情况下，游戏继续的乐趣会被中断在一个简单的跳跃上：为了造成动作效果而设计的镜头转换，却常常让玩家因为方向感的惯性造成操作上的失误。这也许要归咎于操作朝便利进步的同时，也养成了玩家思维僵化的弊端。我们的确是被墨守成规的设计惯到了只知道朝绝对方向前进，而丧失了空间感和变通思维的地步。然而这并不重要，因为当你在同一个地点因为失败二三十次而无法继续游戏，甚至是将读盘画面了熟于胸的时候，这款游戏是不是拥有卓然出众的亮点，也就无关紧要了。

混沌军团



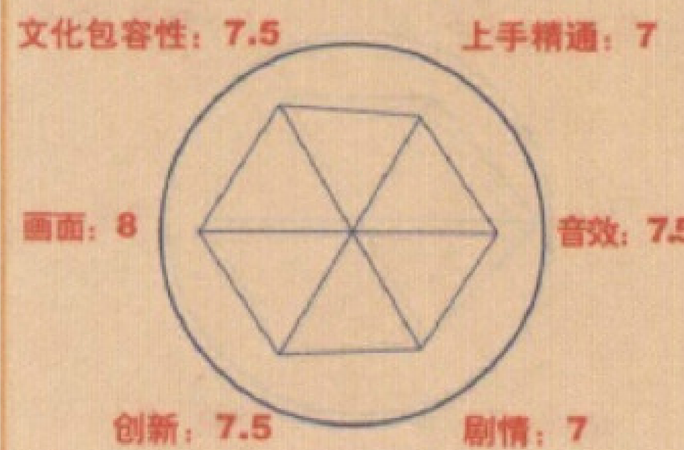
作为电视游戏的一支，《真·三国无双》系列几乎促成了动作游戏的模式化：大量的敌人、各种功能的物品、线性前进的地图。玩家所要做的，无非就是不停地进行攻击，试图从一骑当千的战斗中获得单纯的刺激。有鉴于以往从来没有出现过同一屏幕上对付10名以上敌人的游戏，因此这种逐渐流行起来的游戏模式被命名为"无双"。

就好像所有一时当红的游戏一样，无双类动作也没有办法从最初的构想中跳脱，开展属于自己的创新。制作者所能做的，无非是将一成不变的模式做个外观上的改头换面，要么就是加入其他游戏类型的元素。虽然这种做法有些换汤不换药，但却是延续游戏类型的必要手段。尤其是对于没有前作和系列支撑的原创来说，要想在诸多同类作品中争得一席之地，其挣扎将是难以名状的痛苦。

良品 总评 7.4

☺	场面较大，召唤神兽辅助攻击的设计颇有新意。
☹	技巧性欠佳，游戏的系统设计很容易给人一头雾水之感。

制作	CAPCOM
发行	育碧
载体	CD×2
类型	动作
语言	八种语言（包含简体中文）
环境	WIN98/ME/2000/XP



很明显，《混沌军团》有着很多成功之作的影子。主角和魔物战斗的情形颇似PS2游戏《鬼泣》中但丁的境遇，而蜂拥而至的敌人毫无疑问就是无双游戏的标准特色。由于加入了魔魂的升级，整个游戏立刻变得偏执起来。那些诉求不满的经验条对玩家来说无疑是继续游戏的一种动力，更何况，叫嚷着要升级的魔魂还不止一个。



和《忍者神龟》一样，《混沌军团》中有"清版过关"的设定，也就是说，不将本版中的敌人小喽罗杀至一个不剩，是不能进入下一关的。这也是传统街机动作过关游戏的特色，它令《混沌军团》跟《忍者神龟》一样明显地重视打斗过程，显得尤为"古典"。假如说斩杀无止境的怪物、获得天文数字一般的经验值，

但游戏中魔魂升级对经验值的要求却远大于这个数字，玩家继而去屠杀更多的怪物、获得更多的经验值，这就是《混沌军团》唯一的游戏性和设计需求的话，未免有些不公。因为至少7个魔魂都有各异的功用：比如说专司远程攻击的、专司群体攻击的、专司速攻的、专司防御的……这听起来或许像是缺乏想象力的设计师无赖的借口，但你也知道，多平台游戏，尤其是日式电视动作游戏，基本上鲜有靠内容致胜的作品。它们追求的是华美的画面，动作上的快感，表面式的爽利和花样不断翻新的噱头。因此，假如你指望这样一款游戏能多么富有内在意义，恐怕你不得不失望。

而另一方面，我们都知道来自于家用机为主导的平台移植作品多半在优化上做得不是非常好。电视的分辨率能为画面营造一种难以描述的柔化效果，而过于清晰的显示器却不行。因此即便有着有限的图像设置选项——这也是平台移植的一种无奈——《混沌军团》的视觉表现看上去还是比较突兀。其中最为明显的就是景深表现，近景清晰无比，而两步外的远景就好像高度近视患者不戴眼镜所看到的景象那样模糊不堪。缺乏一定高端支持和优化的游戏，完全不能在中级配置的电脑上忠实体现原汁原味的战斗快感。这一点，在人物拼杀时出现的爆炸效果中尤为明显。


搏杀非常激烈，但可惜的是缺乏技击的美感。

超越善恶

关于游戏最为愚蠢的一个问题就是：怎么还不开始打？这是一种直觉误读，也许和我们的谓语使用习惯有关。打游戏这个词组，不知道什么时候给人们灌输这样一种印象：必须要有敌对矛盾，游戏性才能建立起来。

因此，假如有什么作品能超越单纯地战斗，而借助另一种方式来表现冲突推动剧情，那么它多半会更为吸引人。《超越善恶》被育碧定为假期档的重头产品，作为原创游戏，它并不是那种你一眼就能看出其中奥妙的作品。直观来看，它很难说有什么特别吸引人的地方：宣传文案上很难说明这款游戏和其他动作游戏有什么不同的地方，从画面上也看不出特异的端倪。根据以往的经验，我们不能断定这是一款什么形态的游戏。而事实上，长期以来被太多相似之作宠溺坏了的人们，却没有意识到这其实就是一个创意表现十足的征兆。

《超越善恶》的基调被定在了轻松诙谐的气氛上，语言风格甚至有些低龄向，因此你不要指望里面有俗气的笑料、影射性和暴力的低级趣味。和游戏引擎同名的Jade被塑造成一个健康阳光的形象，她的存在不会像劳拉那样容易把人的注意力吸引到某个特定的身体器官上去。更重要的是，她并不是什么勇不可挡的暴力分子。除了一把富有童话意味的手杖外，我们的这位主角完全没有随身携带着武器库进行放肆打杀的可能。正因为如此，那个糟糕的问题总是被旁观的人提起：为什么还不打？

事实上，《超越善恶》从某种角度上来说有一定的现代思潮意味。Jade作为一个兼职报道人，她的照片比手中的棍子更具攻击力。整个游戏甚至可以说是围绕她的照相机来进行的，科学中心需

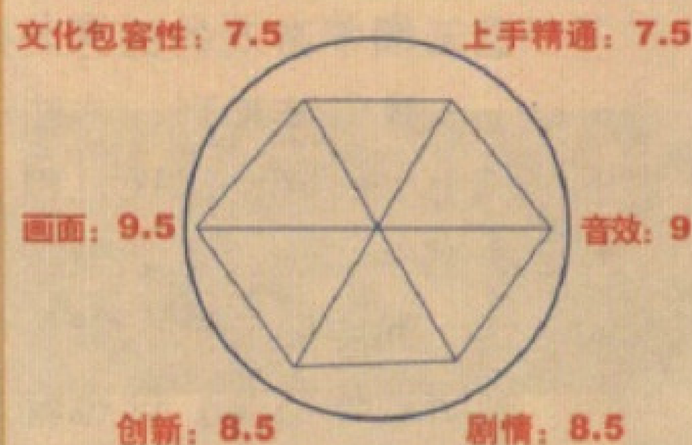
精品　总评 8.4

大众软件游戏评分 推荐奖

☺ 游戏构筑了一个令人忘我的奇想世界，并融合了多种有趣的解谜要素，令可玩性大为提高。

☹ 上手略为困难，英文欠佳的朋友更是容易因为缺乏提示而被卡住。

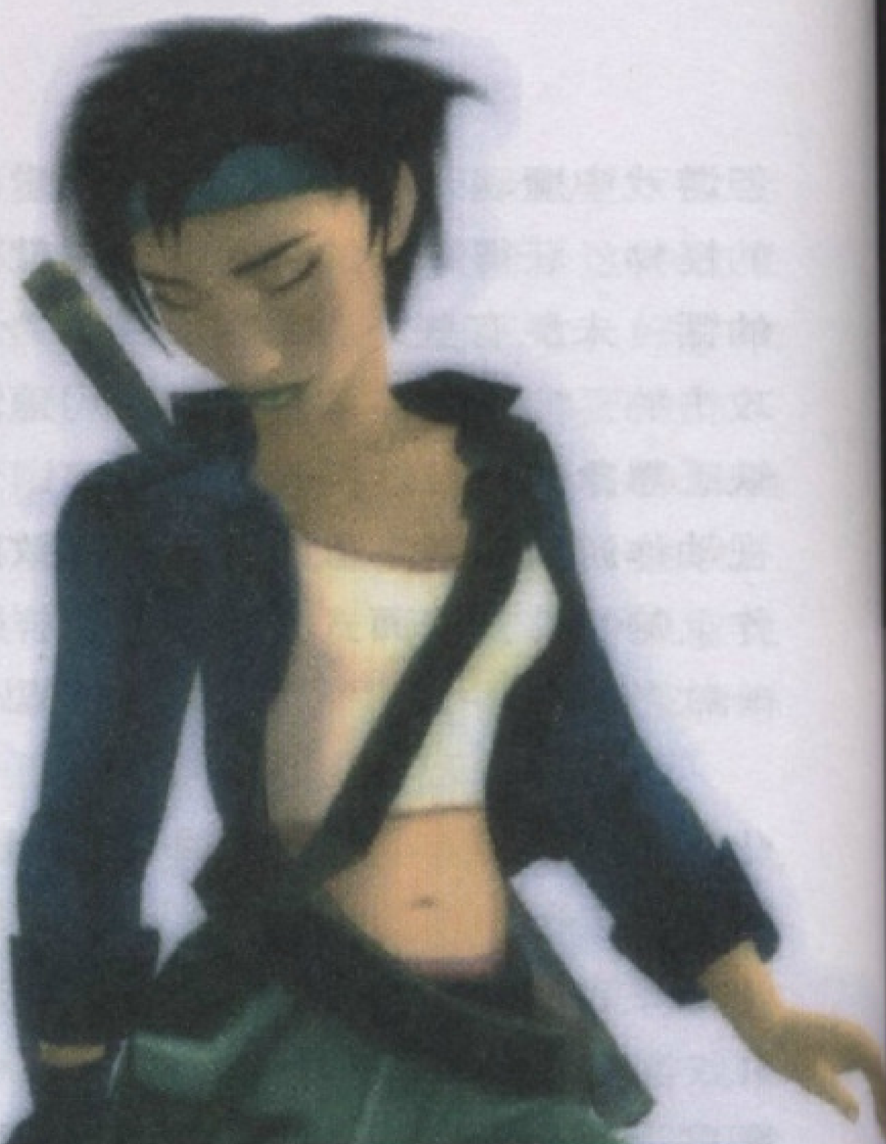
- 制作 Ubisoft
- 发行 育碧
- 载体 CD×3
- 类型 动作
- 语言 英文
- 环境 WIN98/ME/2000/XP




《超越善恶》的动作场面与游戏的解谜成分搭配得十分合适。

要对整个星球的动物来做图片采集，你可把生物拍下来传到中心以领取一定的金融单位。而在游戏中接到的几乎所有任务，都和拍摄指定的图片、生物或事件有关。尽管在达到这些目的的同时，Jade不得不同阻碍她的外星生物作战斗接触。在这一过程中，你将会得到一种被称为珍珠的稀有单位，用它能在黑市买到给气垫船升级的部件，而通过升级你可达到更多的区域拍摄更多的照片、获得更多的珍珠。游戏性在这种循环的衔接中得到了很好的协调，以便于你有时间把精力放在体会游戏一般不为人所注意的点滴上。

《超越善恶》是一款画面至上的游戏。跨平台制作给它带来的一个好处就是，在对图像质量上游戏做到了最大限度的优化。它并不允许你随意更改分辨率或是各种特效开关以求更快的速度，相反，假如你的机器能运行，那么至少在速度能忍耐的范围里你不用为了牺牲画面而把它改得惨不忍睹。在拍摄这一重点上，所有的生物都用拉丁文学名命名——即便它们是捏造出来的。这让你不自觉地注意到它们的特性：发光的游鳗漂浮在空中，你必须把一旁接触不良的继电器踢短路，然后才能看见黑暗中优雅地游曳在半空中的这种奇妙生物；气泡水母性格谨慎，因此你要击打它的藏身之处，才能抓拍到慌忙逃逸的小家伙；甚至，在宁谧的太空还有一种彗星鲸，把困住它的彗冰击碎后你才能拍摄到这头在真空里徜徉的哺乳动物。大多数时候，玩家都在琢磨如何收集到尽可能多的珍珠，如何拍到所有的生物物种，怎样通过诸多小游戏的挑战，从NPC透露的点滴情报中找到游戏额外的奖赏，而不是费心获得最强的属性，去挑战出手一味狠辣的敌人。从某方面来说，《超越善恶》更像一款冒险游戏而不是动作游戏。实际上，游戏中的一个宝箱需要你将存盘文件附带的一段密码输入官方网站，并玩一个猜字谜的游戏才可得到它的开启密码。毫无疑问，和没休止的打杀或者走不完的迷宫相比，我们更爱游戏里外创意十足的互动。





尽管有一些打斗，但是在这款游戏中并没有暴力的感觉。

尾声

实际上，近期特征明显的动作游戏并不仅仅只有这4款，往前看能找出《指环王——国王归来》，再近一点也有《波斯王子——时之砂》，它们都具备各自鲜明的动作特色。《指环王——国王归来》的风格偏向于《忍者神龟》和《混沌军团》，过关后新技巧的学得更是与《忍者神鬼》有异曲同工之妙。相比其豪华的战斗场景与流畅的电影感，这之前动作游戏的打斗场面都变得像是小朋友间的嬉闹。但可惜的是，《指环王——国王归来》恶劣的打击感又让人几乎体验不到动作游戏攻防之间的技巧性；《波斯王子——时之砂》将更多的精力放在了冒险过程中攀爬跳跃上，不客气地说，去掉游戏中的格斗部分，也无损于游戏的优秀之处。关于这两款游戏，鉴于前几期的“锋利的盾”已有过评论，这里不加赘述。

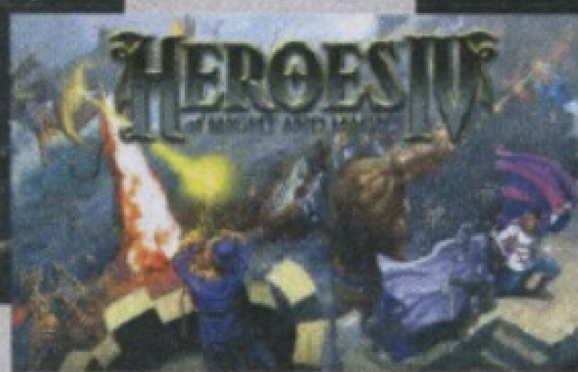
我们注意到，这些动作游戏都是跨平台的作品。跨平台生存是一种无奈，同时也是悲哀。在家用主机上，每年会出现几百款作品，内容从主流的类型游戏到无聊的问答小品应有尽有。即便分到某一特定类型中，也会有数十款同类游戏在作激烈的竞争。过于注重市场和卖点，往往就会忽视游戏本身的可玩性；而电脑玩家太懒散地将大段时间投入到单一作品中去，厂商得到的效益又远远没有商业化操作的电视游戏作品高。这也就是跨平台逐渐成为趋势的原因之一。当然，把电脑游戏的创意和电视游戏的可玩性结合在一起，的确是个不错的想法。然而问题在于，有时候事情也会朝糟糕的一面发展，比如说电脑游戏制作的周期不小心和电视游戏单调的一面结合在了一起。但最令电脑玩家们不满的是，像《忍者神龟》这样的游戏，它的双打也仅仅是提供在一台电脑前让两个人挤着玩，在模拟器都可用两台电脑连线作战的今天，这样的设计简直就是在向电脑玩家的习惯挑战。尽管是跨平台，但厂商并没有为电脑玩家多奉献一点诚意，动作游戏模式的拓展也就无从谈起。像CS那样连线来玩《真・三国无双》或《指环王——国王归来》，如此的场景只能存在于我们的美梦中。

对动作游戏而言，纯粹的，或者说毫无其他游戏元素搀杂的动作游戏，已没有什么生存空间了。杂糅过多其他因素的动作游戏，必须重新开始一番新的发展——就像我们文中提到的《超越善恶》。跨平台为一度单纯的动作游戏能带来的好处是，它更容易得到发挥。而另一方面，这是不是动作游戏再次沦为玩了就扔、丝毫无法在玩家中留下印象的快餐作品的先兆呢？









回归本原

——游戏批评理论问题系列谈之二

游戏强劲的生命力来自这里

■本刊游戏评论组 fly

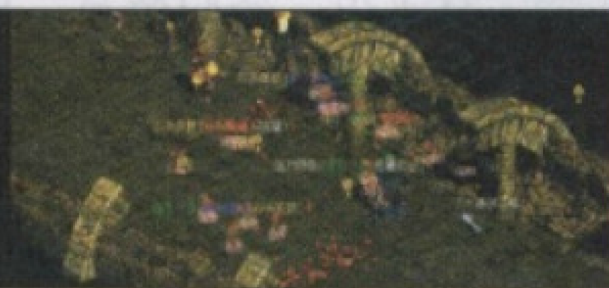
一、我坚决认为这是一款不好玩的游戏，但我誓死捍卫它是一款好的游戏

每当玩家们拿到一款新游戏，总是会对它充满期待，甚至有少许激动。他们中大部分的想法很单纯，既不会"我又为支持正版事业做出了贡献"，也不会"我要从这款游戏来感悟人生的真谛"，他们只会想："这个游戏好不好玩？我能不能靠它打发我无聊的周末？"而当他们进入游戏后则会有两种表现：一是愉快地New Game，然后便鼠标+键盘噼啪作响，或聚精会神或龇牙咧嘴投入到游戏带给他们的乐趣中；二是愁眉苦脸地研究各种界面、指令、图标和其所表示的含义，同时一边看着Config一边核对键盘，一个没注意，就会伴随着各种叫骂无奈地Restart。而当到这个无聊周末的晚上，他们也许会在电脑前苦忍着饥渴准备继续靠这款游戏打发通宵的无聊时间，也许会端坐在电视机前关心着巴以局势。游戏？那是什么？

游戏被设计出来的目的就是要被人们玩，好不好玩自然会被玩家们所关注。但好不好玩在每个人心目中的标准却不尽相同，存在着巨大的个体差异，每个人都有自己的天平。不可否认，部分人认为好玩的不一定是好游戏，好的游戏不一定让每个人都觉得好玩，例如《博德之门》，如果你不了解D&D规则和西方奇幻故事背景，那么理解它对你来说几乎和读天书一般困难，但它的确是一款好游戏。又如"简氏飞行"系列，那复杂的操作和庞杂的键位设定已表明它是一款为专业发烧友而设计的游戏，普通玩家1分钟后就会放弃它——因为它实在不好玩，但你能否认它是款好游戏么？《大众软件》所要制定的标准，就是评定一款游戏是不是好游戏，至于它是不是好玩，则由玩家自己心中的天平去衡量。

下文将要探讨评定一款好游戏所必须具备的标准之一——易于上手，难于精通。为什么会加入这条标准，这条标准的原则又是什么？这都将在下文中一一阐述。需要注意的是，本文上手精通的讨论不会涉及政治、文化、语言、规则（D&D、白狼）等属于文化包容性范畴的主观因素，目的就是使这套标准更加公平、准确、有的放矢。

二、"如果10万人在Battle.net上玩一个月的Diablo Ⅱ，有可能找到两件独特的装备。"——Bill Roper



怎么才算好游戏？首先好游戏是不应该曲高和寡的，它应该能被大多数人所理解、接受，能在最短时间内进入游戏，体会游戏的乐趣和内涵。这就需要游戏的起步门槛低，甚至没有任何阻碍，所有第一次接触它的人不需要看帮助、不需要训练关，就能迅速了解游戏的规则，熟悉游戏的操作。比如《俄罗斯方块》，任何一个人在很短时间内就能明白它的游戏规则——填满一整行，仅此而已，男女老幼接受其规则恐怕是一点难度也没有。只有不限文化、不限语言、不限年龄和性别的游戏才会有广阔的生存和发展空间，才会被更多人接受和娱乐，那么游戏制作的目的就达到了——就是要被更多的人玩，这样通俗易懂的游戏难道不是好游戏么？

其次，好游戏要能经受时间长河的长久洗礼。从游戏诞生的第一天到现在，有多少良莠不齐的作品在时间长河中消失得无影无踪，又有多少作品反而愈加迸发出闪亮的光芒。然而，游戏要靠什么才能长时间吸引人们的注意力，怎样才能让人们在长时间娱乐的过程中不会感到枯燥无聊？人们玩游戏就是为了要得到平时生活不能体会的挑战性和成就感，然而若游戏缺乏逐渐增加的难度和变化

性，再好的游戏也只能玩一次就被束之高阁。玩家每一次进入游戏都要体会不同的乐趣，发掘不同的秘密，挑战不同的难度，《超级玛利》众多的隐藏要素让玩家每次都有新的发现，“暗黑”几乎无限组合的装备系统让玩家欲罢不能，“星际”准确的微操作和精妙的战术策略让玩家获得莫大的成就感。一款你能玩上一年甚至一辈子都不会感到厌倦的游戏，一款对你来说永远是犹抱琵琶半遮面的游戏，一款在任何时刻都值得你去钻研的游戏，这样有深刻内涵的游戏难道不是好游戏么？

易于上手，它决定了一款游戏的受众人群，决定了一款游戏是否能被多数玩家迅速接受和理解，并有继续游戏下去的信心和耐心。难于精通，它决定了一款游戏的青春和生命，决定了一款游戏是否能被多数玩家长时间留恋于其中玩味复杂多变的系统，并有探求其没有顶峰的巅峰的恒心和毅力。上手易、精通难，此二者互相依存不可分割，易上手才能有精通的可能，难精通则是吸引更多上手的保证。一款好游戏既不能片面地追求易上手，也不能孤立地鼓吹难精通。比如“仙剑3”，我们应该承认，它在易上手方面做得很不错，操控、界面、说明，玩家都能轻松上手，但受RPG本身的局限性和开发人员能力所限，造成游戏在主线强制下几乎一根筋走到底，所谓的支线大部分是充门面，多结局也离不开“爱恨死活”这4个字，五行法术及道具系统对战斗也没有什么巨大影响，使得玩家们玩完游戏后除了回味游戏剧情，很难再提起什么探求隐藏剧情、钻研五行之术的心情。与之相反，“博德”系列上手则稍显困难，法术、控制系统复杂，初上手免不了要手忙脚乱一番，但一旦你玩进去，立刻就会感到其剧情的庞大，法术运用的精妙，完成不同的任务及其不同的完成方法都会使你冥冥走向一条未知的结局。这两款游戏各有所长，很难说清孰优孰劣，但从两款游戏的发展历史轨迹来看，它们其实仍然在努力弥补自己另一方面的缺陷，显然它们都已经意识到单纯追求一面性是错误的。

单纯追求易于上手，如很多射击类游戏，在你经过若干小时的杀戮快感后，很快就会将这款游戏遗忘在脑后，厂商倒是加快了资金回笼速度，但对玩家呢，他们付出了金钱，却得不到理应享受的挑战和成就。这种游戏很像兴奋剂，使你获得一时的刺激后却陷入了更大的空虚。而单纯追求难于精通也行不通，如“文明”系列，这种类型的游戏针对少数所谓的“核心”玩家，一上来就先将大部分人拒之门外，虽然此类游戏能以其丰富和多变的内涵牢牢拴住一部分玩家，但他们失去的却是更多要想踏入这个“核心区”的边缘玩家——想踏进这个区域所要付出的代价太沉重了。游戏本来就是让人娱乐的，消遣而已，我们既不希望一款快餐式的游戏从我们的硬盘上匆匆而过不留下任何印象，也不希望一款游戏那高高的门槛切断了我们对一款经典作品的接受与理解。

三、千里之行，始于足下

那么到底怎样才能制作出一款易上手难精通的游戏？游戏制作者到底应该怎样去设计一款既能面向大众，又能流传于世的作品？

以“暗黑II”为例，它的上手很简单：选个角色出去杀怪就是了，一鼠走天下的标准模式，键盘不是必须要用的，但不用还玩不好；左右两个硕大的红球和蓝球一看就知道代表什么，装备优劣鼠标移上去便知；技能以图像表示，分辨简单，文字说明详细准确；地图随时可以切入切出，山川地形一目了然，嫌碍眼又想要还可以淡化；控制简单，鼠标左键右键点到即可；所有任务都有详细说明，告诉你该干什么，不该干什么也不废话。但其精通也算难到极点：构架在随机函数之上近乎无限的装备系统，打造、镶嵌、合成、组合复杂多变却又有迹可循；技能搭配、微操作、职业搭配、MF，可以让你可以玩味良久；难度设计分3档，更有令你心惊肉跳的专家模式。从1999年发售到现在，世界上有多少人还在沉醉其中？然而，上个世纪有什么游戏到现在还能吸引一大批玩家沉醉其中？“星际”而已，不幸还是暴雪做的。

几乎所有符合易上手难精通准则的游戏都要符合以下规律中的几点。

1.按键尽可能少，辅助组合键要稍多，组合种类尽可能多。键位要离得够近，否则应可调整。

2.游戏反馈信息在尽可能少的前提下要准确、直观、细致。图像为主，文字为辅，且不会影响玩家视角。某些类型的游戏中缩略地图必不可少。

3.操控简单、准确。视角可调，符合生活观察习惯。

4.支线庞多、复杂，完成方式可变且影响深远。结局不应单一化、情节化，应按剧情发展微妙调整隐藏属性来决定结局。

5.平衡性较高，兵种、法术、技能各显其用，且暗藏组合妙用，相生相克简单但影响甚大。

6.道具、装备在随机函数的调整下品种多、类型齐，尽量使玩家难以选择。没有最好只有更好。

7.尽量减少数字化，增加依靠直觉的成分。只可意会不可言传。

8.游戏模式全，隐藏情节多，达成条件苛刻，完成条件变态。只有想不到没有做不到。

以上所说的条条框框也只是规律中一部分罢了，每个人心中肯定还有这样或那样的想法和理念，但本文的讨论到此也就结束了。一款好玩的游戏在每个人心中的标准都不会一样，但一款好游戏却必然具备了易于上手和难于精通这两个特色——因为一款既不能面向大众、又没有长久生命力的游戏是不能被称为好游戏的。

传说中，在这世上有一种背生双翼的生物，她们美丽而纤细，善良而纯洁，永远用一双忧伤的眼睛注视着凡间。

传说中，在世界的另一边住着这样一个族群，他们肤色黝黑，眼露凶光，身材高大，双手从不离屠刀，刀尖上还残留着凡人的鲜红血液。

千百年来，天使和恶魔之间的战争从未间断过，就像黑夜和白昼，就像女人和男人，就像下雪和天晴。对于这个世界来说，他们是其中的一部分，而红尘中的人类，就像天使和魔鬼的混合体，当天使战胜了魔鬼，人间便一片葱笼，阳光倾洒；而有的时候魔鬼抓住了天使，那么人间便是一片混乱。当然，这场战争从未有过真正的赢家……

绯苍幻想曲 Frame 3

■北京 海蜇回家

总评 7.4



制作	Exe Creative
发行	光谱博硕
载体	CD×1
类型	角色扮演
语言	中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：PentiumⅢ 800MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：1.5GB

序

这天，正在静静享受午后阳光的柯纳，被一阵熟悉的声音惊扰。“艾丝库德大人，我听父亲说，天使族和恶魔族又起争执了，为什么大家不能相亲相爱在一起相处呢？”

原来不远的大树下，两个女子正在对话。其中一个音色甜美，苹果似的脸上一片天真，这就是冰龙族少女力夜儿，在她身边的另外一个女孩低低垂着眼睑，浓密的睫毛像小刷子一样遮住那双大大亮亮的眼睛。越过她披肩的长发，隐隐看到一对纯白的羽翼拢在身后。柯纳微微一笑，走向天使艾丝库德和力夜儿。

“其实，天使和恶魔都希望地上界的人们能够生活得更好，世界变得更繁荣，只不过天使认为，应该给予地上的人们更多恩惠和关爱，而恶魔们则觉得只有通过不断磨炼才能使他们变得坚强。大家各自信念不同，谁也不肯让步，所以……”艾丝库德的声音低柔，让人听了不知不觉内心变得安宁。“其实，我们天使是希望能停止战争的，我们应该让恶魔们知道，赐予地上界恩惠才是最好的选择……”艾丝库德的话还未讲完，旁边的力夜儿已经听得不耐烦，叽哩哗啦吵着让柯纳找寻能够完成愿望的“天界之花”。柯纳和力夜儿从小一起长大，知道不迁就她的结果会是多么悲惨，好在天界之花就在不远的悬崖上，别小看这淡淡小小的黄色花朵啊，一直戴在身边的话是能够实现自己愿望的哦——这不，力夜儿的愿望就实现了，“嘿嘿，照约定让你当我的手下吧”，这个……柯纳完全不知道自己什么时候和力夜儿有过这样的约定啊。柯纳同样也送给艾丝库德一朵天界之花，那么，天使艾丝库德心中的愿望又是什么呢？

出发吧，前往地上界！

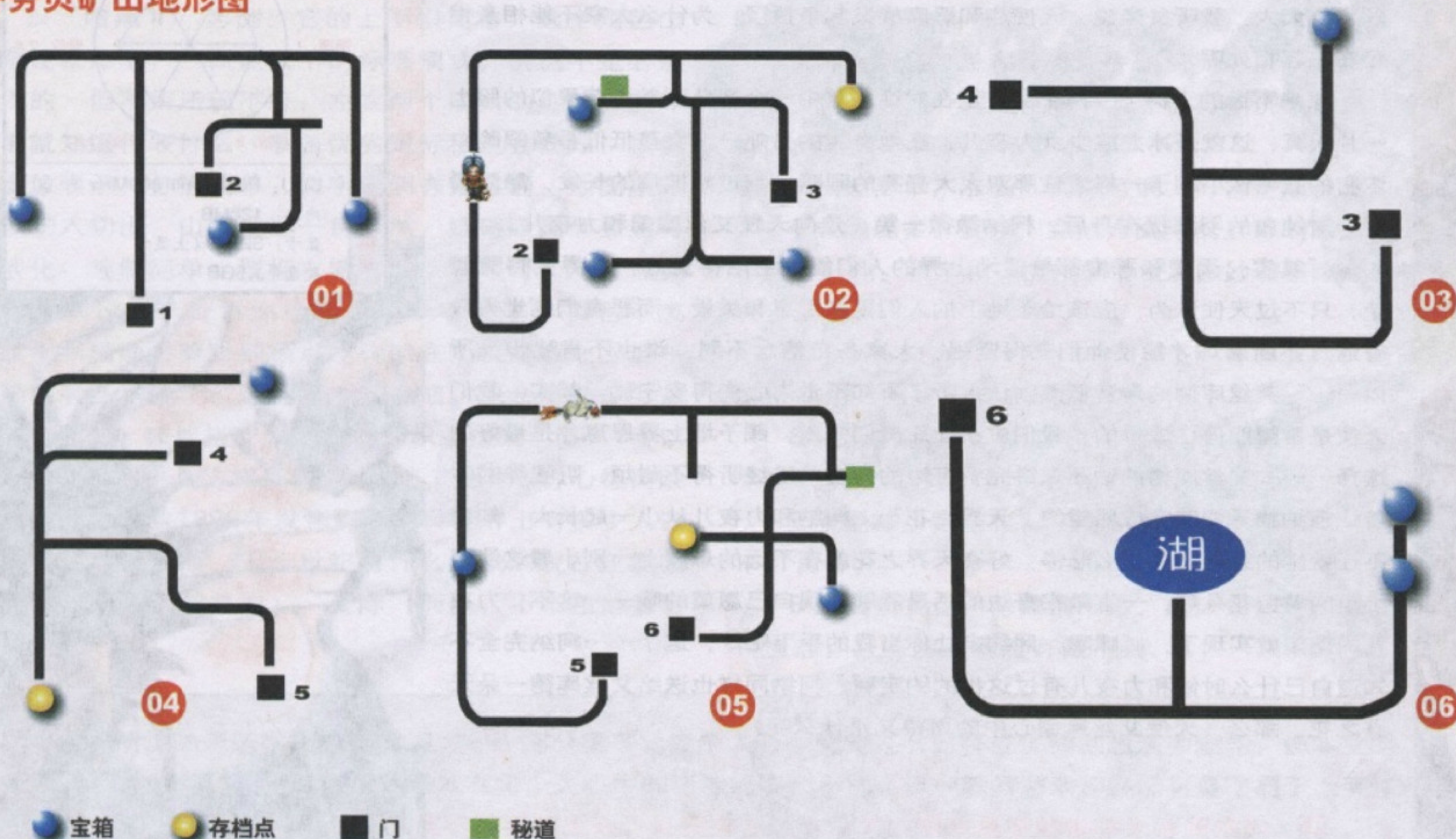
一向神出鬼没的天神这日来找柯纳，原来天使艾丝库德突然不告而别，违犯天界的禁令，离开天上界维纳斯跑到地上界克伦西亚去了。天神担心这件事一旦被其他天界的人知道就会成为天界斗争的导火线（看来天上也不太平啊）。而且艾丝库德原本在天界负责掌管"恩惠"一职，如今她擅自下凡，对地上界已经产生了影响，并引发了一系列的事件，而如果地上界发生混乱，也会对天界有所影响。天神思来想去，只有让艾丝库德的亲信柯纳秘密前往地上界把她找回来才是万全之策，柯纳知道事情的严重性后，自然不敢懈怠，立即赶往地上界克伦西亚，而作为跟屁虫的力夜儿也紧跟其后，步步追随。

来到地上界的力夜儿，完全被眼前新奇的一切吸引了，禁不住想四处走走，而柯纳忙着在太阳下山前把房子盖好。本来想让力夜儿帮忙做晚饭，不过转念想想，上次吃过力夜儿的料理就在床上躺了3天，那顿可怕的料理犹在眼前，算啦，还是让力夜儿去找做饭的材料比较安全。虽然力夜儿牢骚满腹，但还是乖乖去找食物了，可第一次来到地上界的力夜儿完全不懂这里的规矩——以钱易物。所以当她遇到卖苹果的少女芙罗琳的时候，转身拿了人家的苹果就要跑路，还好柯纳及时出现，避免了更尴尬的局面出现。地上界第一次与人类的接触虽然不太成功，可是就此结识了住在不远处佩他斯村的芙罗琳，还白白拿了人家的苹果。这芙罗琳虽然衣着简朴，但仍掩饰不住其自然之美，连身为冰龙族族长之女的力夜儿，也不禁要嫉妒起她来。

回到家稍作休整后，力夜儿就提出到地上界的村庄和小镇上去逛逛，这也是收集关于天使艾丝库德消息的好机会，于是两人出门来到不远处的佩他斯村（在柯纳和力夜儿的住宅外已经装了邮箱，在这里会不定期收到朋友们寄来的信，最好每次回家的时候都来看看，说不定就会有意外的通知。而在家的左侧则是存盘点，不过玩家不需担心，在游戏中存盘点足够玩家使用）。

进入佩他斯村，柯纳和力夜儿看到大树下站着一个怪老头。怪老头自称是玛奈托大人的传教者古尔德，因为听说在村民采矿的矿山里出现了魔物，特意前来把人们从那"试炼"中解放出来。从他的言语中不难看出，这个古尔德并非站在天使一边，在他看来，这里的人们从以前到现在都没有被赐予过任何"恩惠"，并且提出，只要村民们向玛奈托大人进贡，就可以得到玛奈托大人的庇护，而想要得到玛奈托大人关照的代价，就是要从村子里挑选一名少女去服侍玛奈托大人。围观的村民们纷纷表示只要能够驱逐魔物归还矿山，任何条件都可以答应。可是自私的村民们谁也不愿意让自家的孩子去服侍这个从未谋


怪老头古尔德出场。



面的玛奈托大人，结果竟然不顾芙罗琳本人的反对，硬要把她进贡给玛奈托大人，并说出“芙罗琳是个孤儿，没有人会替她感到难过”这样的鬼话来。在众人的赞同声中，芙罗琳渐渐泪光涌现，已经无亲无顾的她，现在连唯一可以栖身的地方也要失去了。柯纳看到芙罗琳梨花带泪的样子，又看到这些为了自保不惜牺牲他人利益的村民们，不禁怒火中烧。“我去把住在矿山的魔物赶走！请你们务必让芙罗琳继续待在这个村子里！”没想到这个小男孩会说出如此豪言壮语，村民们皆是一愣，力夜儿原想阻止鲁莽的柯纳，可是古尔德这老头对他们不屑一顾，“哦呵呵呵，你们这些小鬼能做些什么啊？”力夜儿还是青春期，逆反心理极重，听得这话不但不阻止柯纳“多管闲事”，反而也吵吵着要使出自己的魔法打败魔物。（提示：进村以后最好各个房间串一下，除了一进村的右手边是武器防具店外，右边第二间是芙罗琳叔叔的家，后面一间仓库里则是芙罗琳的陋居。闲逛中还会在左边第二间房里遇到下一段出现的人物库伦。）辞别了村民和芙罗琳，柯纳和力夜儿出发前往谷劳贝矿山。在矿山入口处，柯纳二人遇到了蜜莉娜和她的佣兵巴兹，这两个人也同样是前往矿山斩妖除魔的，在这里柯纳得到巴兹赠送的灵宝石一颗。柯纳和力夜儿紧随蜜莉娜、巴兹二人进入矿山，可是敏感的柯纳却丝毫感觉不到洞中魔物的气息，这到底是怎么回事呢？

谷劳贝矿山一层里集中了大量的冰属性怪物，而此时身为火龙族成员的柯纳会使用具有火属性攻击的武器，冰龙族的力夜儿只会使用具有冰属性的“冰之华尔兹”，只需同时使用左右键采取近身和魔法攻击敌人，很快就能通过。当然，矿山地道里的宝箱一个也不要错过，在里面会发现不少好东西。进入矿山后，柯纳和力夜儿猛然发现在漆黑的坑道里竟然有个人类男孩，原来他是“流浪的武器职人”皮耶，为了能够做出最强武器而不惜来到这个危机四伏的矿山里找寻灵宝石。这灵宝石蕴藏着自然灵力，可以给武器升级，可以说是梦幻宝石。皮耶不顾柯纳他们的劝说，一意孤行，不愿回到安全的村子里，柯纳见状想起进入矿山前巴兹交给他的宝石，就送给了皮耶。皮耶一见大惊，不但高兴地收下了，并且从此以后都会无偿帮助柯纳升级武器，不过前提是：不能选择装备中的武器。

随着经验的增加，力夜儿也开始掌握了一些新的法术——火属性的“灼热伤歌”，用它来对付冰属性的怪物更是事半功倍。不过千万要注意，在冒险过程中不要太“偏爱”和依赖力夜儿的远程攻击，要平均分配她和柯纳的战斗经验，为以后更残酷的战斗作准备。

走着走着，力夜儿看到坑道中有一只可爱的小老鼠，于是把包裹中的苹果拿出来喂它，小老鼠叼着苹果匆匆忙忙跑掉了，却不小心丢下一个类似于把手的东西，算是还礼吧，柯纳便收了起来。当走到矿山深处时，柯纳他们突然发现前进的道路已经被坑道中的地下水阻断了，此时力夜儿突然想起在矿山入口处的起重机，于是两人拿着小老鼠掉的把手回到矿山入口发动起重机，反正这个时候柯纳他们已经从矿山里出来了，虽然在宝箱里拿到了一些药草，但马上就会进入Boss战，所以不如回到佩他斯村再买进一点药草以备不时之需。

随着一阵“隆隆”声响起，起重机发动了，这下子就可以直达矿山最深处了。原来在矿山最深处居然住着一只巨大的鼠王，鼠王不由分说便和柯纳、力夜儿打成一团。它会围着湖跑并施展攻击，柯纳和力夜儿只要一直跟在它后面攻击就可以了，不过时间不要拖太长，不然鼠王会采用跳跃震击的方法攻击二人。打败鼠王之后，柯纳和力夜儿见它们并非魔物且事出有因，决定带它们回去向村民解释。路上遇到了蜜莉娜和巴兹，巴兹看到鼠王一家的遭遇想起以前的往事，于是从古尔德手中救下了鼠王一家，并答应柯纳会好好安置它们。柯纳和力夜儿顺利为芙罗琳解围后回到家中，在途中力夜儿发现有一个陌生男子晕倒在地上，两人只得先把他救回家中再做打算。柯纳来到佩他斯村找芙罗琳帮忙，芙罗琳向他介绍了医术高明的库伦医生，不料库伦医生竟然叫出了这个陌生男子的名字，这个神秘男子和库伦医生究竟是什么关系，又为什么会晕倒在柯纳家附近呢？



可在皮耶处用灵宝石升级武器。



这个晕倒在柯纳屋外的男子到底是谁？

游戏操作：

决定： Z键，或鼠标左键。
取消： X键，或鼠标右键。
选单： 空格键，或将光标放在“选单”位置时按鼠标左键。
选择、移动： 方向键，或用鼠标移动光标。
快速移动： 快速按方向键2次，或快速按鼠标左键2次。
攻击： Z键，或鼠标左键。
必杀技： C键，或鼠标滚轮。
魔法： X键，或鼠标右键。
魔法集气： 长按X键，直到气槽满，或长按鼠标右键，直到气槽满。
快速道具： F1—F5键，或用鼠标把身上的道具拖到快捷栏上，使用时只需要点击左键即可。
锁定目标： Z键；或用鼠标配合光标按左键。

攻击伤害：

柯纳攻击怪物伤害度

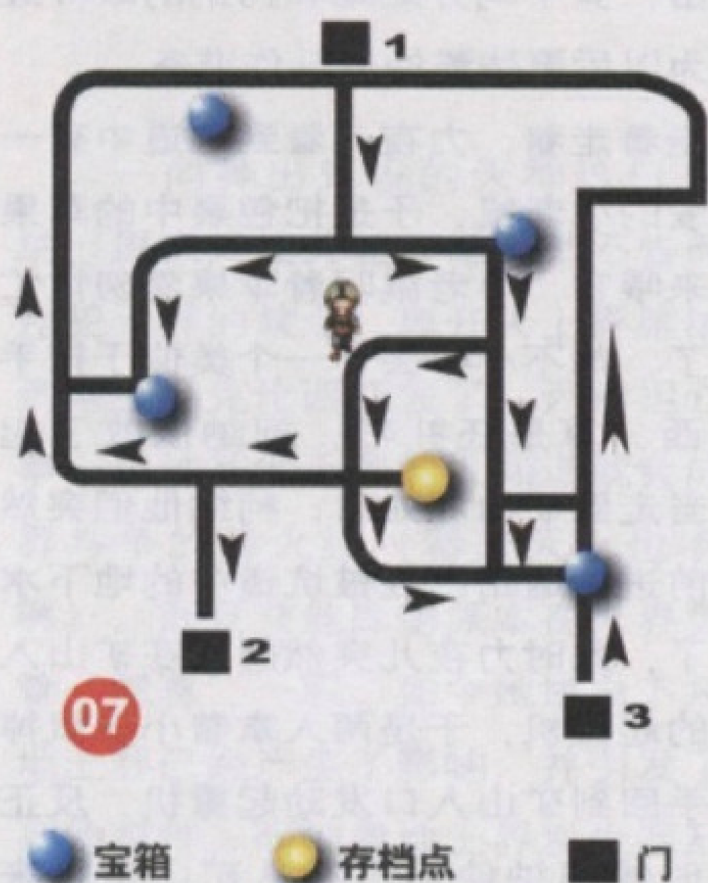
敌人属性	火	冰	无
柯纳攻击（火）	小	大	中
柯纳攻击（冰）	大	小	中

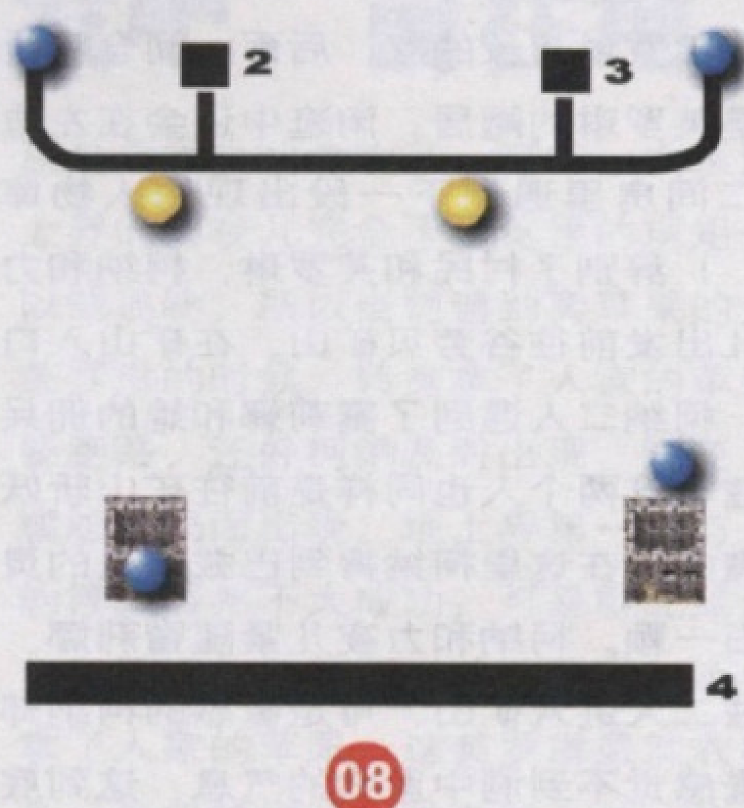
怪物攻击柯纳伤害度

柯纳配件属性	火	冰	无
敌人攻击（火）	小	大	中
敌人攻击（冰）	大	小	中
敌人攻击（无）	中	中	中

怪物属性：红色代表火属性，蓝色代表冰属性，白色代表无属性。

库洛柯普沙漠地形图







宝箱　存档点　门

哈瑞归来

为了救醒病人，柯纳和力夜儿再次出发，才一出门，力夜儿就看到有个小孩子在欺负一只小猫。力夜儿替小猫解了围，没想到猫咪居然会说人话，还叫得出力夜儿和柯纳的名字。力夜儿和柯纳大惊之后发觉小猫原来是天神所变，天神了为"奖赏"柯纳和力夜儿特地来到地上界。

前面早就说过，不要在冒险过程中太过依赖力夜儿，可是……没办法，如果这次力夜儿的等级高于柯纳的话，柯纳就要背着力夜儿青蛙跳1000公尺哦。这还不算完，后面还有伏地挺身、举重……好不容易哄走天神，柯纳他们依照库伦医生的指点，前往危险的库洛柯普沙漠找寻"沙漠之花"。

库洛柯普沙漠在佩他斯村的南边，在那里曾经有一片绿洲和一个小村落——那个有着芙罗琳短暂幸福回忆的地方。一直生活安宁的小村子在3年前突遭到魔物袭击，一夜被毁，整个村子里只有芙罗琳一人幸存下来。

在库洛柯普沙漠里遇到的怪物采用火属性攻击的会多一些，在沙漠迷宫中需要注意的是里面的流沙，如果顺利通过第一张地图就能看到芙罗琳的故乡了。面对眼前的残垣断壁，柯纳和力夜儿不禁双手握于胸前，替这里的人们祈祷，希望能够引导那些迷惘的灵魂们去往天国。

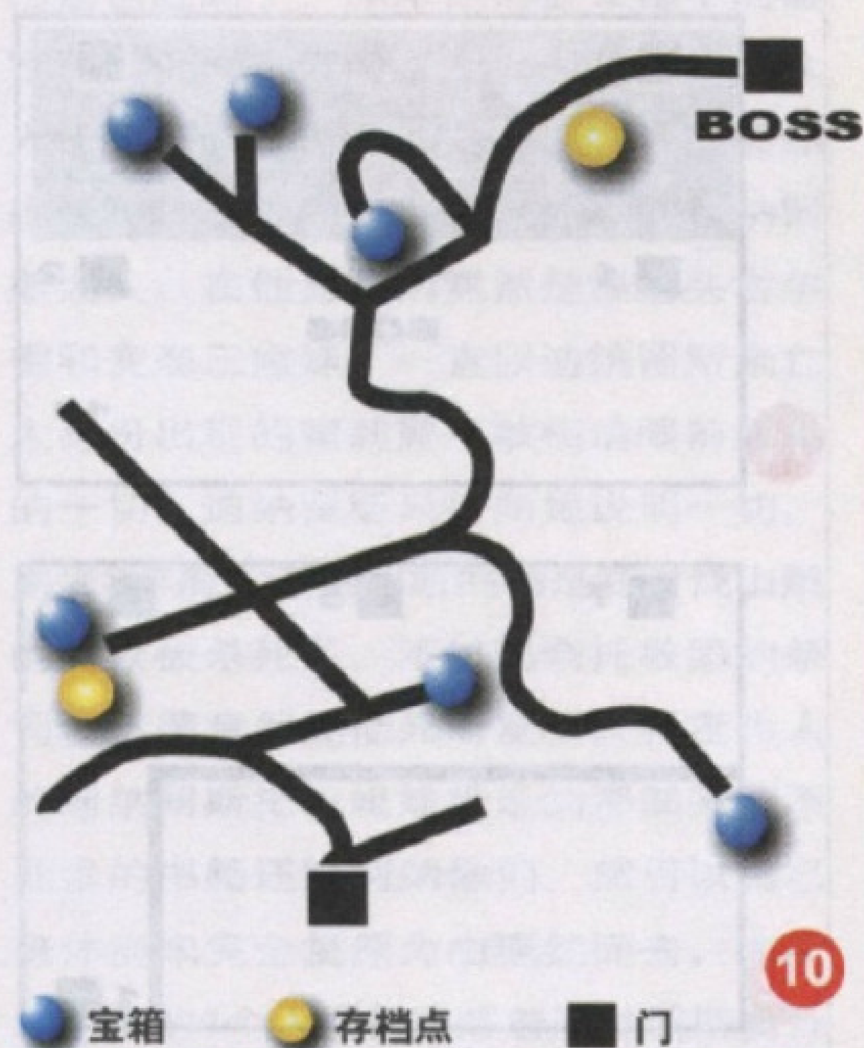
力夜儿一向眼尖，这次又是她从百万颗砂砾中发现了一枚古香古色的戒指，两人觉得把这个送给芙罗琳可能会令她稍感安慰，于是便收了起来。经过仔细观察，在废墟的左下角发现一条秘密通道，里面有一封破旧的信和用来升级武器的灵宝石。而后经过一段时间的跋涉，柯纳和力夜儿略感疲劳，眼有突然出现了一片清澈见底的湖水，两人正准备在此小憩，结果无心插柳找到了沙漠之花。正当口渴难耐的力夜儿企图捧起湖水畅饮一番时，突然发生一阵巨大的震动，当两人再度恢复意识的时候，已经是在一片封闭的沙墙之内。在这里会遇到凶狠的沙漠蜈蚣，它的攻击力可不容小觑，攻击它的头部和身上那块特殊颜色的部分可提高对它的伤害。蜈蚣追打柯纳一会儿后会进入沙漠中，此时按住右键集满力夜儿的魔法大招槽（力夜儿魔法值边上的半圆形边条），等蜈蚣一从沙漠中出来就对它进行攻击，尽量速战速决。打败蜈蚣后，就可以拿着沙漠之花回去找库伦医生了。从库伦医生的口中得知，这个昏迷中的男子正是库伦医生的弟弟哈瑞，两人因为3年前发生的某件事而产生了分歧，已经失散很久了。库伦医生拜托柯纳等人暂时替他照顾尚未痊愈的哈瑞，同时答应以后会尽自己所能来帮助柯纳。

受人之托忠人之事，柯纳为了和哈瑞交朋友并化解他们兄弟之间的误会，特地帮哈瑞盖了新房。谁知哈瑞完全不领情，还说出"既然你特地做了，那我就用用看吧，感谢我吧！"的话，简直把边上的力夜儿气死了。安顿好哈瑞后，柯纳和力夜儿又结识了准备在此做生意的蕾殴丙、攸洛和巴尔波一行人，并且从攸洛嘴里还听到了关于雷潘纳村拥有白色羽翼少女的事情。来到地上界这么久，终于打听到天使艾丝库德的一些消息，柯纳和力夜儿十分兴奋，攸洛建议他们去找佩他斯村的库伦医生，他知道更多关于那个少女的消息。柯纳和力夜儿马不停蹄地赶往佩他斯村，希望能进一步得到关于天使艾丝库德的消息。



沙漠Boss蜈蚣的实力不容小觑。

佩他斯村的郊外地形图



变态三姐妹

柯纳和力夜儿来到库伦医生的房前，发现库伦正和3个陌生的奇装女子纠缠不清，二人正欲上前询问，却发现3名女子抢了库伦的东西溜之大吉。本来是想询问关于艾丝库德的事情，这下子柯纳他们还没来得及问就又得出发去帮库伦医生找那本关于不死术的重要书籍了。

柯纳和力夜儿一路追寻着3名女子的足迹来到佩他斯村郊外，在路上不断发现3名女子在围攻库伦医生时所穿的鲜艳服装。找着找着，竟然收集到了3件犯人的衣服……这个，看来犯人的确是往这个方向逃跑的，就算需要轻装而行，恐怕也不用"轻"到不穿衣服的地步吧？虽然看似已经丢失了3名女子的逃跑路线，但力夜儿急中生智，一句"没错，犯人就是喜欢暴露的变态三姐妹！"立马把3名女子引了出来。原来她们就是迪纳大人手下的3名女将——仆罗、黎薇儿和鲁菲亚。虽然在这一役中对方占有人数上的优势，但柯纳和力夜儿也已有了一定的实力和实战经验。在此役中有两种打法，可以先将追击柯纳的仆罗和黎薇儿二人打倒，再去攻击鲁菲亚；也可选择使用柯纳的必杀技直取站在后面，杀伤力最强的鲁菲亚，只要打倒了鲁菲亚，就算是赢得了战斗的胜利。尤其是在鲁菲亚低头拾取眼镜的时候对她进行攻击，令其不能使用大面积攻击，此时对她的伤害值最大。当然，要使出柯纳的必杀技就要先集满他的集气充电表（柯纳血槽右侧的6颗圆珠，它随着以前战斗中柯纳击倒敌人的数量而积累起来），一旦积满，只要按动滚轮就可使用。



咦？围着库伦医生的三个女子是什么人呢？

原以为这下子可以顺利拿回库伦医生的书籍，没想到狡猾的黎薇儿竟然使用美人计，趁柯纳、力夜儿不备使出炸弹逃之夭夭了。好在力夜儿已经从对方口中问出其幕后黑手是个名叫迪纳留斯的人，这样也好对库伦医生有所交待了。

两人回到佩他斯村告诉库伦事情的结果，没想到库伦医生竟然也认识这个"迪纳留斯"，原来他是曾经推荐库伦医生成为皇宫御医的贵族。只不过他已在3年前讨伐山贼时去世了，还留下了一个未婚妻，名叫蜜莉娜。没想到平时高傲美艳的蜜莉娜竟然有这么一段伤心往事，看来她之所以在世界上旅行就是要替自己的未婚夫报仇了。经过了这么多事情，柯纳终于有机会向库伦医生仔细询问关于雷潘纳村出现的拥有白色羽翼少女的事情了。其实库伦了解的也十分有限，因此他建议柯纳和力夜儿亲自前往雷潘纳村一探真假。

起程前，柯纳和力夜儿来向芙罗琳辞别，并把他们在库洛柯普沙漠捡到的古老戒指送给她。出乎意料，这枚戒指竟然是芙罗琳母亲曾经戴过的，芙罗琳本就对柯纳心存感激，如此一来更是好感度大幅度提升。看到戒指的芙罗琳一时感怀往事，说起那个恐怖的日子里，参与袭击村子的魔物中还夹杂着一个人类，他脸上的刺青和那种可怕的眼神一直深深烙在芙罗琳的脑海中。

来到村口，一个大书柜再次引起柯纳的注意，该不会是无聊的天神变身成这个东西吧？宾果，猜对了。柯纳谨记上次的教训，在这次的等级大比试中略占优势，赢得了一顿美味的豪华料理，而力夜儿就只有看着自己刀叉下那还在蠕动的"料理"大哭一场的份儿了。

在雷潘纳村，柯纳和力夜儿直接找到村长，希望能从他那里了解艾丝库德的情况，没想到这个贪财的老头竟然一张口就向他们要钱，如果没有钱就得帮他做一件事情。为了能够尽早找到艾丝库德，柯纳和力夜儿只得一口答应下来。看来，虽然艾丝库德来到这个村子后，把这个原本一贫如洗的村子在一夕之间变成国内数一数二的富村，但这里的村民们也不再纯朴善良了。

柯纳和力夜儿答应要帮村长赶走贵族房子里的魔物，准备去之前不妨拿着上次在库洛柯普沙漠密道里找到的信，找村里的一位蓝衣少女就可以得到500G的报酬，然后用来买些药草或装备吧，也是该提升一下自己的攻击和防御力了。



"柯纳，我知道了，犯人是变态三姐妹！"



库伦医生讲述了关于迪纳留斯的故事。

4 死人复活？

在迪纳留斯公馆前，柯纳和力夜儿与蜜莉娜和巴兹他们再次相遇，原来他们就是之前村长提到的也答应了他要求的那两个佣兵。原来这里不但是蜜莉娜未婚夫的遗址，也是巴兹的故乡。巴兹曾经有一个叫可尔娜的妹妹，他和妹妹从小父母双亡，相依为命，过着虽然贫穷却简单快乐的日子。但5年前，可尔娜却被一个贵族玷污而自杀了，巴兹伤心之余只身离开故乡，四处漂泊。没想到5年后回到这里，这个村子已经因为没人管理而变成了魔物们栖息的所在了。正说着，蜜莉娜跑来叫走巴兹，并且劝告柯纳和力夜儿离开这个危险的地方。可是只要有人对力夜儿提到“小鬼”或是类似的字眼，她就会暴怒，不但不理睬蜜莉娜的关心，反而催促柯纳赶紧追上他们进入危机四伏的迪纳留斯公馆。

刚一进入迪纳留斯公馆，柯纳和力夜儿就看到在满是灰尘的大房内有个女孩子样的游魂飘来飘去，慢慢消失在两人的视线外，看来这里真的已经被各种魔物占据了。

在迪纳留斯公馆里有几点需要注意：火、水属性对于柯纳他们的影响极为



巴兹的伤心回忆。



三年前死去的迪纳留斯大人竟然复活了！

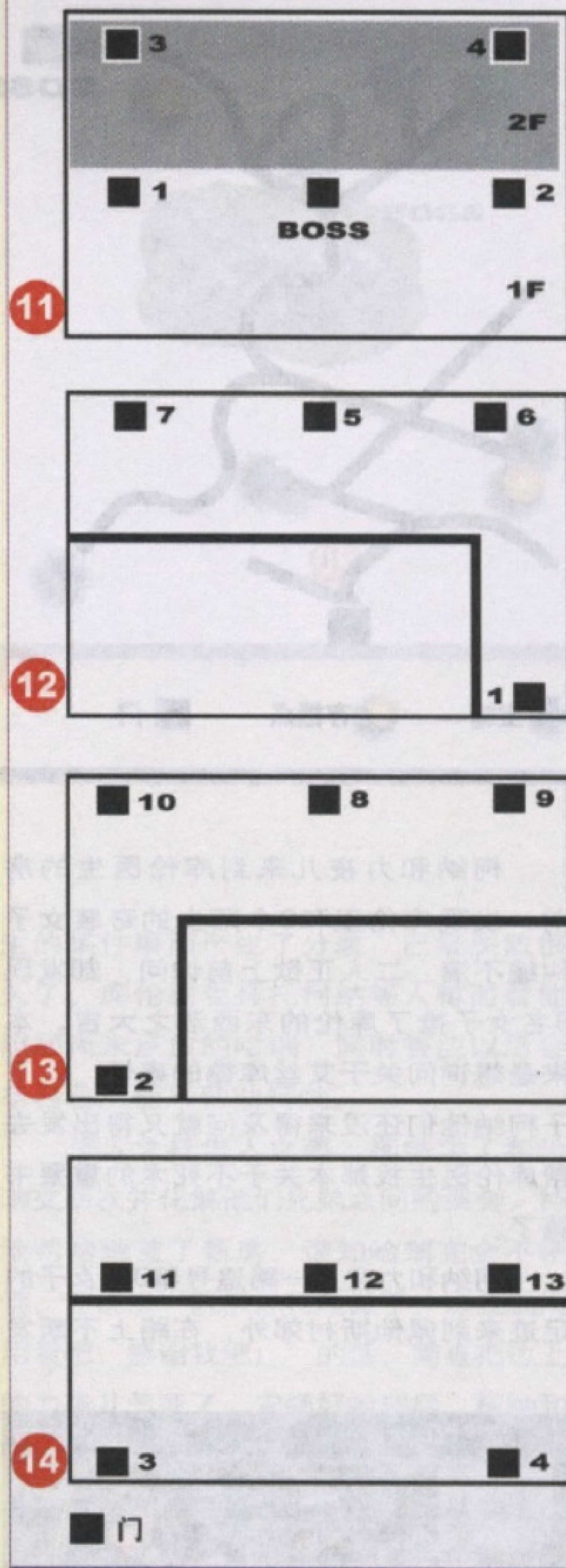
明显，因为在狭小的过道里会有不少敌人且跑动不便，有些门是必须按顺序才能打开的，因此一定要注意敌人头上的血槽颜色，这样才不至于白费力气。在门5里，只需要把紫色雕像推到白色的按钮上就可以打开门6，找到里面的3个宝箱，方法就类似于传统的“推箱子”游戏。在门9内，柯纳和力夜儿发现3座朝向不同的雕像，再来到门10里，只需把门10里的3座雕像按门9内的样子摆放就可以了，不过每座雕像只能推动一次，只要令其为侧脸、正脸、背脸即可通过。从门10可以开启门6，在门6的宝箱内藏有“阴痕之钥”，这是可以打开Boss之门的关键钥匙。在门11里的最后一排柜子后面有条密道，可通往一间藏有宝箱的密室。而在门12里会出现2个摇杆，如果柯纳拉动左边的摇杆，呵呵，那么恭喜恭喜，柯纳和力夜儿马上会面临成群敌人的“欢迎”；如果拉下右边的摇杆，就会开通去往门13的路，只需推开挡住路的雕像就可以拿到宝箱里的高级药草了。现在已经拿到“阴痕之钥”，就可以前去和Boss会面了。另外，提醒柯纳一句，如果一路只顾自己没头就跑的话，就会把力夜儿丢在身后，身为冰龙族族长女儿的她可是十分“野蛮”的，一旦让她的“愤怒计量表”积满，就会有非常可怕的事情发生哦——力夜儿会大叫着“我生气了！”使出“爆怒绝学”，不但一屏内的怪物全部秒杀，连柯纳也会被扔出九霄云外，被摔打致残！所以一定要时刻注意力夜儿的心理状态，不然就是一顿好打伺候。

在打开门的一瞬间，柯纳和力夜儿已经感觉到非常强大的邪恶之气，看来



原来迪纳留斯已经和古尔德同流合污了。

迪纳留斯公馆地形图



一场恶斗是再所难免的了。“咦？怎么这里会有个女人？这一定是陷阱！”力夜儿凭着女孩子的敏感发觉事有蹊跷，但天生对女孩子没有免疫力的柯纳却不听劝告前去扶起跌在地上的女子。果然，女子把脸皮一撕，摇身一变化作一团巨大的骷髅头冤魂，“嘿嘿，死者的世界，我不要一个人去，所以，你也一块去吧！”这团骷髅头全部都是迪纳留斯刀下的冤魂，所以一般情况下是打不动它的，只有当它吐出骷髅头对柯纳、力夜儿进行攻击时使出必杀技或魔法大招才能将其制服。虽然完成了村长交给的任务，但这些魔物竟然都是迪纳留斯所养的女人们变成的，这让柯纳和力夜儿心里没有了一点胜利的喜悦。正当柯

纳和力夜儿感慨不已的时候，蜜莉娜和巴兹也赶到了，原来他们被公馆中的秘密通道搞晕了方向，所以迟了一步。众人正在寒喧之际，一群不速之客却突然出现，这群人中竟有已经死去的迪纳留斯大人，在他身后的竟然是怪老头古尔德和变态三姐妹。一直以迪纳留斯未亡人身份出现的蜜莉娜不敢相信眼前所见的一切，迪纳留斯只好向她说明一切。原来3年前，迪纳留斯的确是在讨伐山贼的时候被杀死了，不过玛奈托教团的祭司古尔德竟然使他死而复生。再度为人的迪纳留斯把三姐妹抢走的那部关于不死术的书籍还给柯纳他们，然后以自己身体尚未完全复原为由飘然而去。大厅中余下的4个人愣愣回想着迪纳留斯离开前的话语，难道迪纳留斯为了要延续他的生命需要牺牲更多人的生命来为他提供能量吗？看来只有赶快回到雷潘纳村找到天使艾丝库德才行。

回到村子后，柯纳和力夜儿马上感觉出村民的异样，他们一个个神情沮丧，精神不振，嘴里还谈论着什么“女神殿下被山贼掳走了”之类的话。向村长一打听才知道，在柯纳和力夜儿走后不久，山贼突然席卷了村庄，把艾丝库德也抓走了。柯纳和力夜儿两人心急如焚，看来只有去找见多识广的蕾殴丙等人打听一下了。和蕾殴丙等人说了事情的原委后，巴尔波爽快地答应带他们去见一位重要人物——柯尔多伯爵。柯尔多伯爵和巴尔波他们一样，都希望国家和平，人民能过上幸福生活，因此对于山贼的事情一口应承下来。突然士兵来报，柯尔多伯爵的讨伐部队被全数歼灭，原来在山贼的队伍中混有魔物，柯尔多的部队自然力不能敌，而且敌军已经渐渐逼近柯尔多官邸，情势危及。在这种情况下，柯尔多和巴尔波等人留在官邸，让柯纳和力夜儿趁敌不备潜入山贼基地，秘密营救天使艾丝库德。

支线任务：在进入佩他斯村后，左边第一个房子前会有一名男子，他的东西也被变态三姐妹偷去了，只要柯纳和力夜儿顺着3人的足迹去寻找犯人的下落，就可以得到一个灵宝石。前提是，在佩他斯村郊外追寻的过程中，柯纳的移动路线必须严格按照雪地上的足迹行走，不然就会宣告失败，这个事件会一直保留，对以后的剧情不会有影响。

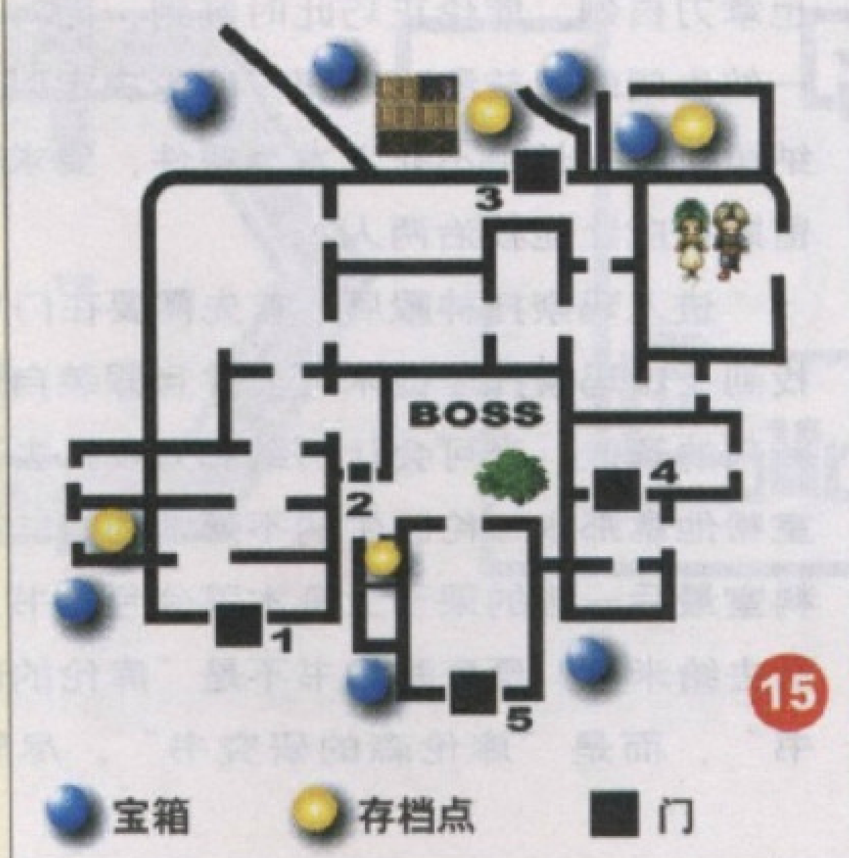
5 是敌是友？

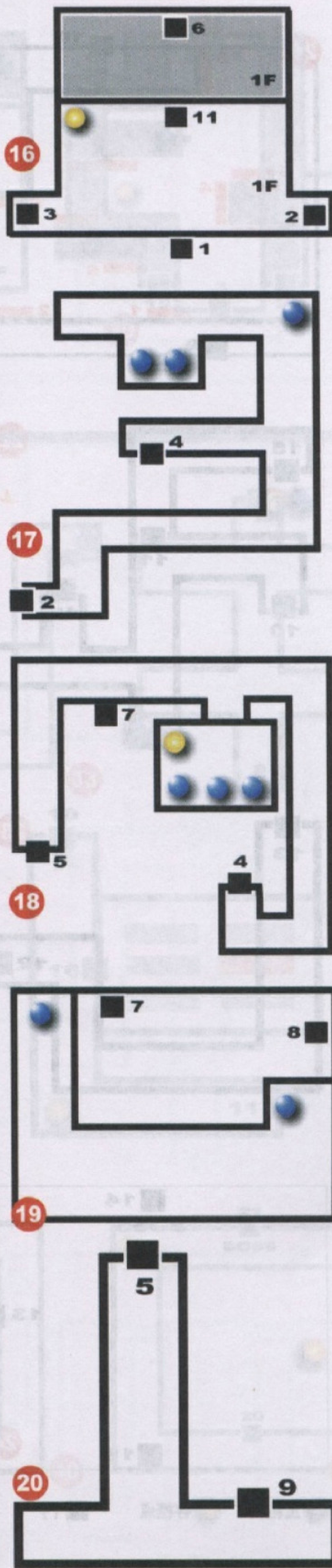
在山贼的秘密基地里有不少好东西，不过需要柯纳和力夜儿先扫清其他余匪。在搜寻过程中，柯纳和力夜儿居然遇到一个没穿裤子的山贼。呵呵，看来要想知道天使艾丝库德的消息这下子有门路了。在地图左下方可以找到像旗子一样飘扬的东西，拿来给山贼，他就会把“山贼头儿房间的钥匙”给柯纳。这个小小的山贼头儿比起前面的魔物来不知道弱到哪里去了，柯纳和力夜儿两三下便打得他跪地求饶。

支线任务：在地形图上，从门5进入后左转可到达宝室，里面有宝物和牢房之钥，用牢房钥匙可解救人员，这些人就会回到柯纳和力夜儿家附近安家落户。

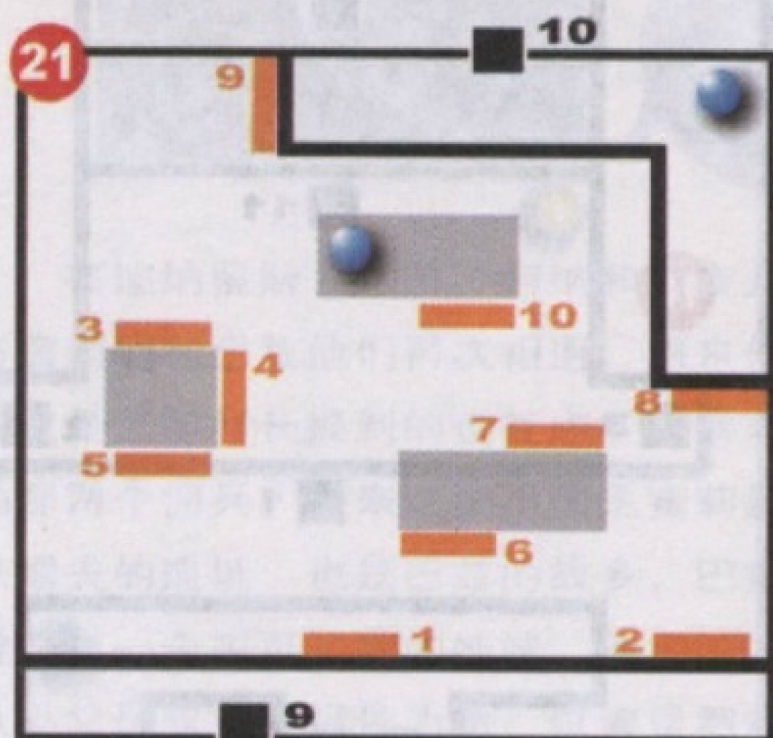
山贼头儿不甘受死，竟然拉着赶来寻找柯纳和力夜儿的巴兹称兄道弟，并且告诉大家，原来3年前杀死迪纳留斯大人的正是这些年来一直和蜜莉娜在一起的巴兹！蜜莉娜一时难以接受这个事实，弃巴兹而去，巴兹见状怕她生出意外追了出去。蕾殴丙也因为担心巴尔波先行回到柯尔多伯爵官邸，而山贼此时更说出“艾丝库德已经被古尔德带走”的噩耗。事已至此，柯纳他们只能先赶回柯尔多伯爵官邸与其他人会合，而柯纳盘问山贼头儿的时候，迪纳留斯已经说服哈瑞继续替他效命，再度成为他的杀人工具。

迪纳留斯不但说服哈瑞回到自己身边，还虚情假义劝说蜜莉娜离开巴兹和他同行，而巴兹放心不下蜜莉娜也跟着离开。柯纳等人回到柯尔多伯爵官邸时得知攸洛没能从王都的贵族那里请来援军，已

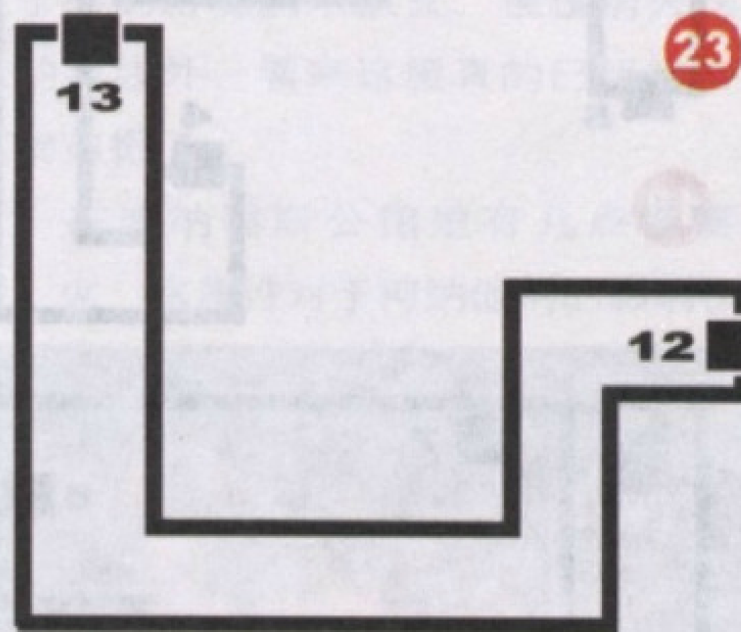


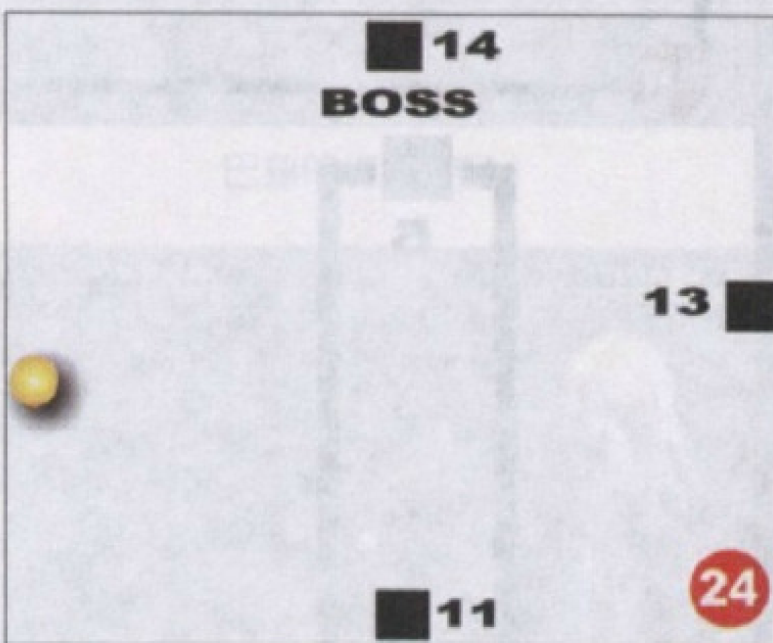


柯尔多伯爵馆地形图









宝箱　存档点　门

经被敌人抓走了，而且柯尔多伯爵官邸也让魔物们霸占了。要想赢救朋友们，这次可是需要经过很多磨难的。

要想通过门9，就需要按照1→5→10，1→3→6→7→9，8→2的顺序移动。然后到门15内去拿水坝的控制手把，再回到门7内调节水位，然后从门8走到下面开启宝箱，取得“会议室之钥”，开启门14进入Boss关。再次出现在柯纳、力夜儿眼前的哈瑞已经变成了另外一个人，一个杀人恶魔，柯纳对他的好意劝告已经没有任何作用，在他心中，只想完成迪纳留斯大人交给他的任务——杀了柯纳。哈瑞虽然被柯纳打败了，但他心中全无恨意，而此时出现的迪纳留斯终于说出实话：在他看来，哈瑞不过是战斗的人偶，是已经没有用处的废人了。

柯纳带着身心憔悴的哈瑞回到家中，并请芙罗琳暂为照顾，他们前去请库伦医生为他医治。当柯纳等人回到家中时却看到了惊人的一幕，一向温柔的芙罗琳竟然手持凶器想要杀死哈瑞。原来芙罗琳看到哈瑞身上的纹身而想起他就是3年前杀害自己父母和村人的凶手，但面对已知过错且一心求死的哈瑞，善良的芙罗琳终于还是下不了手，哈瑞也终于开始相信朋友们了。库伦心知眼前的一切都是迪纳留斯在幕后搞鬼，而令他复活的人正是自己。为了弥补自己的过失，库伦把性命赌上也要阻止迪纳留斯的恶行。



什么？哈瑞竟然是为了战斗而被改造的人！



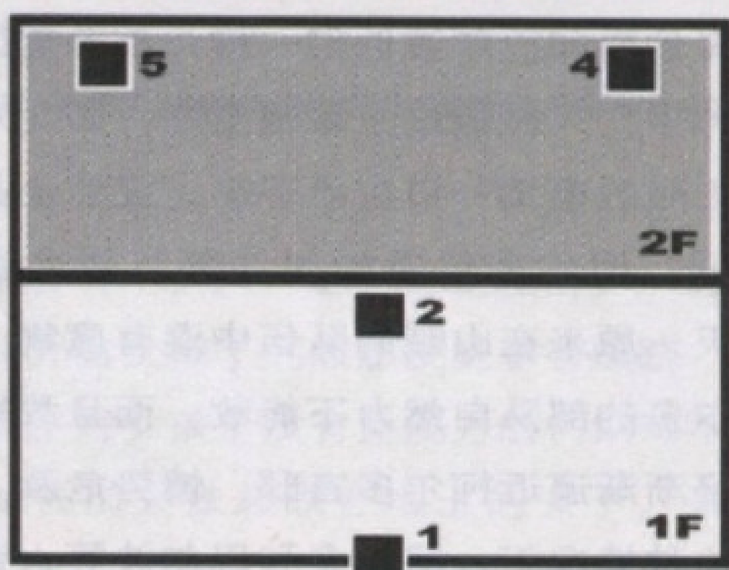
芙罗琳的双亲原来是被哈瑞所杀。

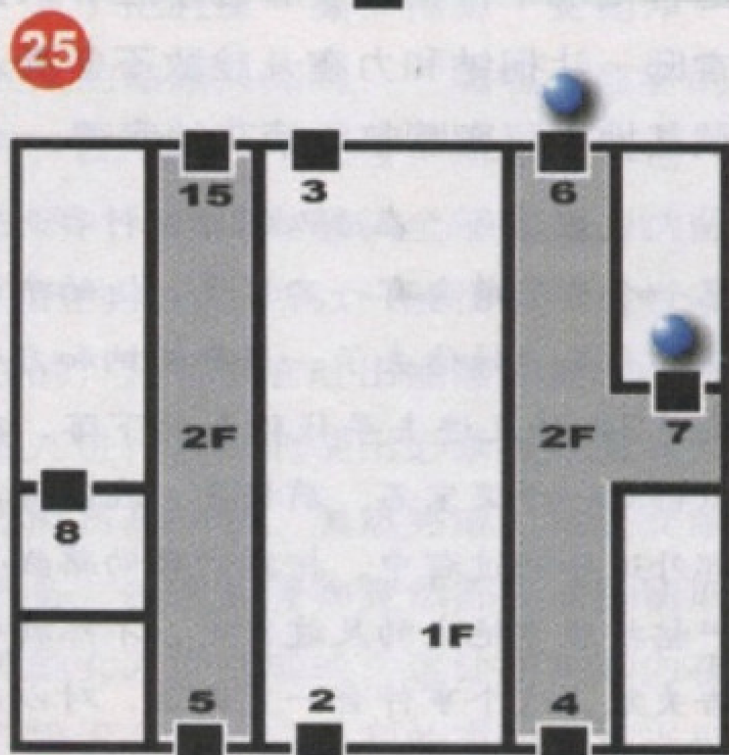
6 最后的决战

玛奈托神殿上，巴兹找到了蜜莉娜，说明了当初杀害迪纳留斯的原因——原来5年前导致可尔多自杀的凶手正是迪纳留斯。蜜莉娜被自己相信的人所欺骗，伤心欲绝，巴兹为了不让蜜莉娜痛苦而选择了自杀，当巴兹将蜜莉娜手中的长剑插入自己胸膛的一刻，蜜莉娜才明白原来自己心爱的人不是迪纳留斯，而是与自己3年来朝夕相处的巴兹，于是也拿刀自刎。库伦正巧此时赶到，面对尚有一丝生望的巴兹和蜜莉娜，库伦决定以为迪纳留斯找寻长生不死之术为条件，要求迪纳留斯答应让他救治两人。

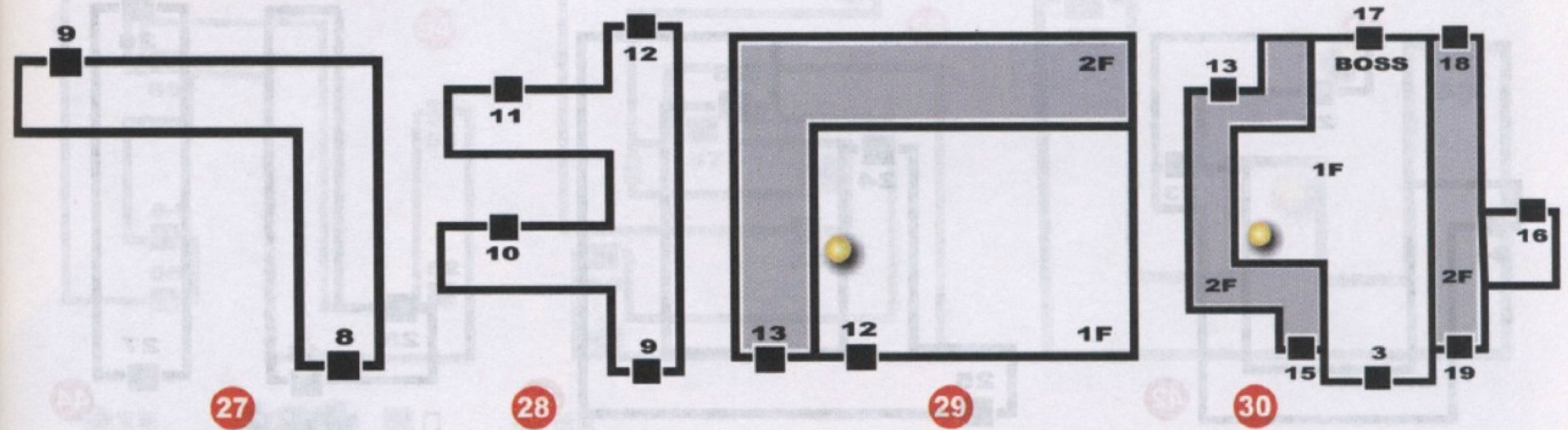
进入玛奈托神殿后，首先需要在门10里找到一位玛奈托圣徒米可，并且假装自己是新来的圣徒。米可会让柯纳和力夜儿去资料室帮他拿那本库伦医生的不死术的书。在资料室最后一排的架子上有本脏兮兮的书，拿回去给米可，原来那本书不是“库伦的研究书”，而是“库伦森的研究书”。尽管如

玛奈托神殿上层地形图





玛奈托神殿上层地形图



宝箱　存档点　门

玛奈托神殿下层地形图

1 2 31

2 3 4 2F 1F 5 32

4 5 6 33

7 7 8 34

12 9 8 35

10 12 9 13 36

10 16 11 37

15 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 14 38

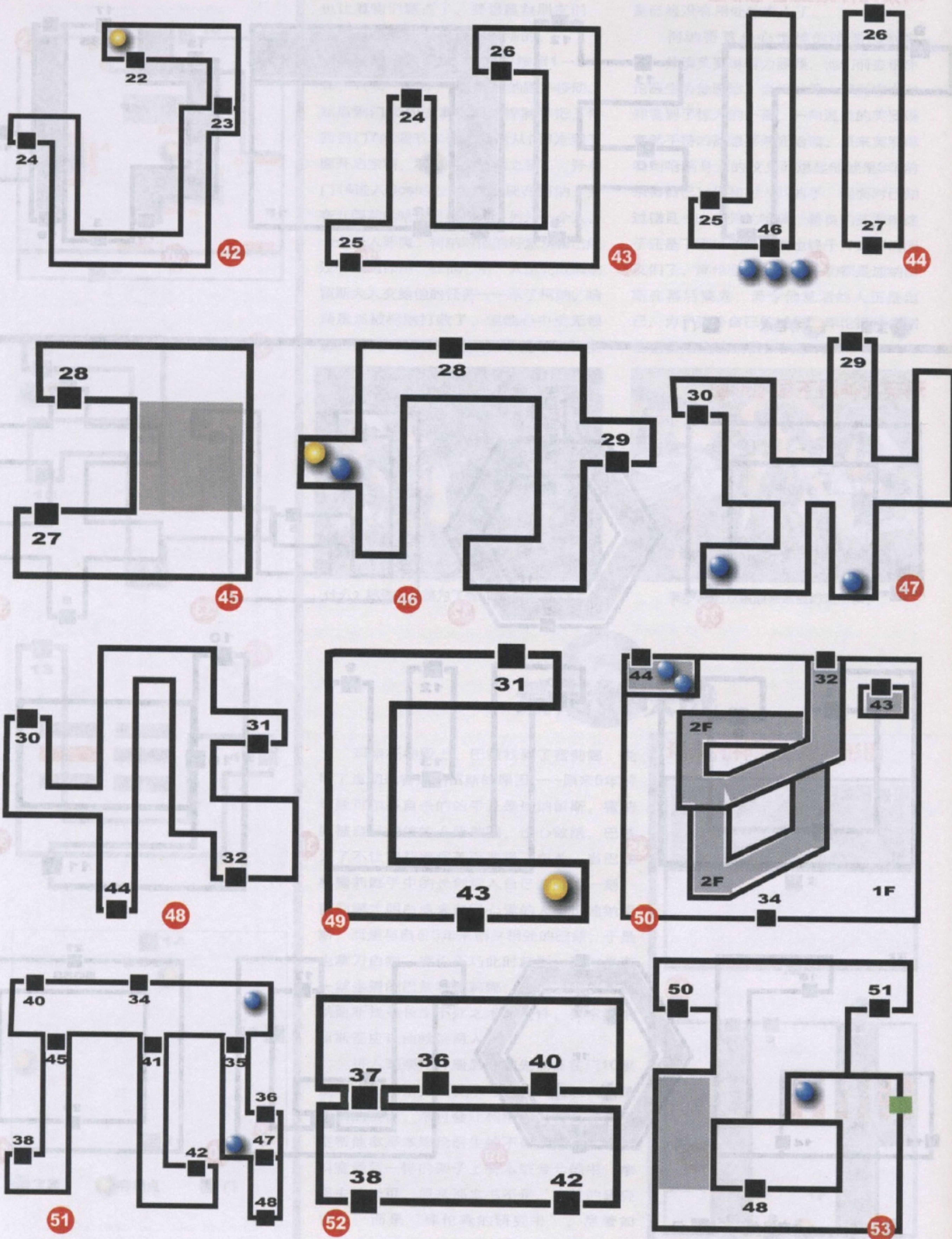
15 17 2F 1F 16 39

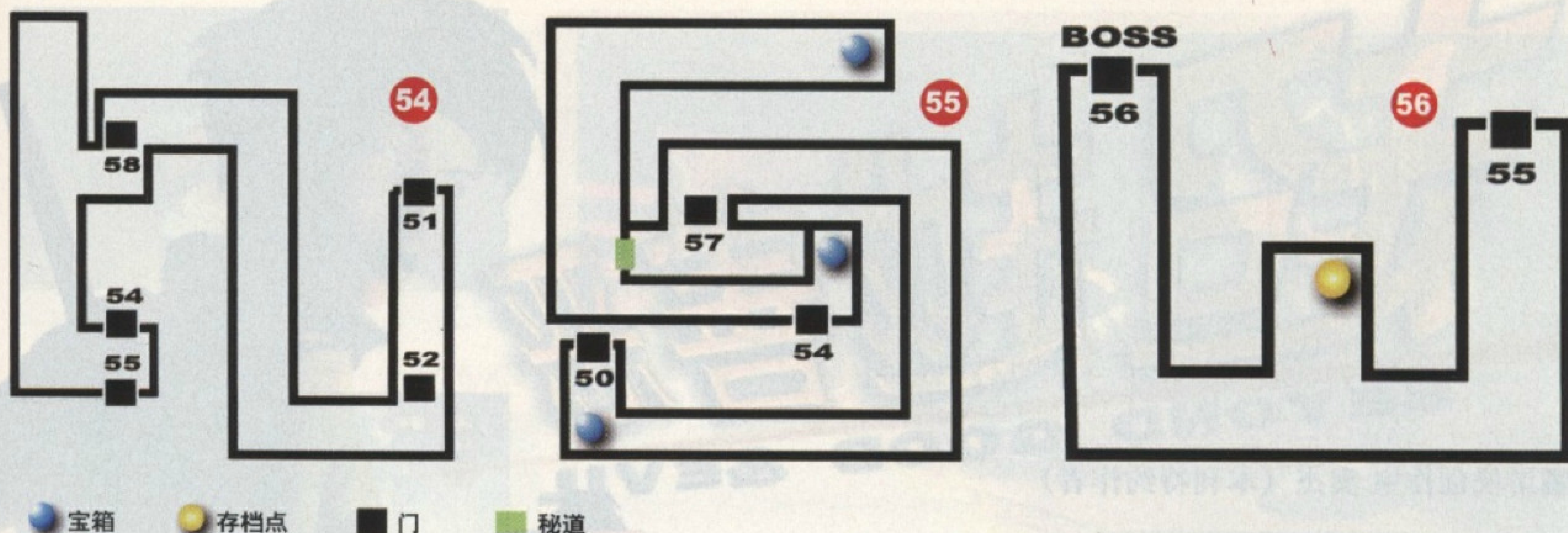
19 17 16 18 40

21 BOSS 20 41

宝箱　存档点　门

迪纳留斯公馆下层地形图





此，米可还是会把古尔德大人的房间钥匙交给柯纳。从门11进入古尔德的房间，并在最尽头的书桌上找到“礼拜堂的钥匙”，用它就可以进入门17，进入玛奈托神殿的第一个Boss关卡。眼前的这个酷似艾丝库德的女神像正是Boss，抓住它把头扔下来的时刻进行攻击即可轻松过关，进入石像后的秘密通道，到达玛奈托神殿下层。就在柯纳和力夜儿奋战的时候，迪纳留斯带着库伦去见被囚禁着的天使艾丝库德，并问她该如何夺走天使的力量。

进入玛奈托神殿下层后，先到门13去看通告，熟记关掉瓦斯的顺序及排气风扇的位置，然后到门16内开启最右边第2排的风扇，再到门14内依照通告上的顺序“0、2、9、1、8、3、7、5、6、4”关掉瓦斯，不然柯纳他们进入门15就会中毒而死。

经过重重关卡，柯纳和力夜儿好不容易来到玛奈托神殿下层的Boss关卡，见到了怪老头古尔德。变身后的古尔德更加丑陋，同时其肥胖的身躯也让他行动不便，因此打败他不是什么太难的事。迪纳留斯一直观察着柯纳，突然想到夺取天使艾丝库德超人力量的答案是需要把天使艾丝库德的力量和柯纳的力量合二为一，于是决定直接杀死柯纳。此时库伦突然手持利刃出现在他身后，企图阻止迪纳留斯。库伦自然不是迪纳留斯的对手，正当迪纳留斯准备杀他的时候，哈瑞现身，面对他们兄弟情深，迪纳留斯更加怒不可遏，吸取两人的力量为己所用。

在这里也可以采取快速闯关路线：门22→23→24→26→27→28→29→30→32→34→35→47→48→51→52→58→55→56 Boss

这次迎接柯纳和力夜儿的是以前的手下败将——变态三姐妹，不同的是，这次需要将3个全部打败才算过关。有了之前的经验，这一战只要注意逐一击破就是了。三姐妹还指望着迪纳留斯大人会替她们报仇，但没想到迪纳留斯对于没用的手下一向是一脚踢开。面对已经毫无人性的迪纳留斯，柯纳发誓一定要打败他救出自己的朋友们。

迪纳留斯恼羞成怒，威胁柯纳连无辜的芙罗琳也不会放过，并且进入奇怪的机器内。柯纳和力夜儿为了救人不及多想也跟着进入，正看到迪纳留斯带着天使艾丝库德在佩他斯村外，欲夺取芙罗琳的灵魂。力夜儿情急之下挡在芙罗琳身前，结果惨遭重击，也被吸走了灵魂。如果此前不听天神告诫，一直依赖力夜儿的远程魔法攻击，那么此役将是极为惨烈的一战。

柯纳此时已经战红了眼，在玫瑰园中与迪纳留斯大战数十回合。本来已经战胜了迪纳留斯，但因他吸取了力夜儿的力量而实力大增，竟然可以变身为庞大的巨龙飞上天际。此时天使艾丝库德的力量与柯纳产生波动，柯纳化身为火龙直冲云霄，在空中与迪纳留斯作战。在空中作战时，一定记得躲避迪纳留斯发射出的炮弹，同时要把他身上的各个发射器击毁，最后攻击他的头部就可以了。好不容易击败了迪纳留斯，柯纳赶紧进入其体内救出力夜儿，而天使艾丝库德则因用尽了自己所有的力量救回众人灵魂而失去了羽翼。



正义最终取得了胜利，邪恶的人最终得到了应有的惩罚。已经无法回到天上界的艾丝库德想好了自己今后的方向，她会和巴尔波等人一同在地上界继续自己的“恩惠”行动。而柯纳呢？瞧，他正被变态三姐妹团团围住，而力夜儿、芙罗琳也跟在一旁呢……

迪纳留斯公馆下层地形图



超越善恶 BEYOND GOOD & EVIL

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

UBI公司在2003年底接连推出了《波斯王子》和《超越善恶》两款大作，其中《超越善恶》应该算是UBI在2003年的最后一个压轴好戏了。它与《波斯王子》使用了同样的3D引擎，却拥有完全不同的游戏风格和画面特色。负责领头制作这款游戏的Michel Ancel正是UBI经典大作《雷曼》（Rayman）系列的制作人。游戏以大文学家尼采的同名作品与电影为题材，带有一定的东方特色，为玩家构造了一个童话般的幻想世界。故事说的是几个世纪以来，Hillys行星上的人民始终处于与外星入侵怪物的战争中，作为抵抗组织的成员之一，女孩Jade一直对政府打击外星怪物的承诺心存疑虑。为此她带上照相机、Dai-Jo Staff（杖）以及超乎常人的果断和自信，开始了调查战争真相的行动。很快，Jade发现自己陷入了一场可怕的阴谋之中，不得不面对面地与自己几乎无法看穿的恶魔进行战斗。在一个将阴谋诡计作为最致命武器的世界中，Jade的发现能否为自己的人民带来自由呢？

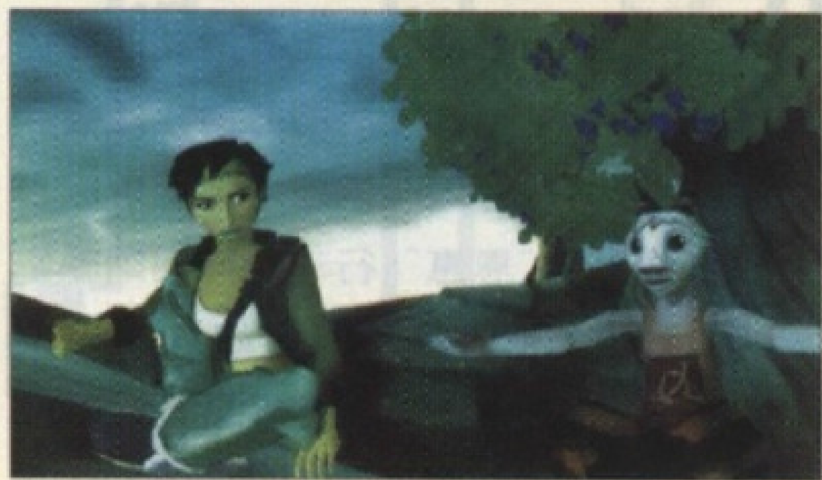
精品	总评 8.4
制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
载体	CD×3
类型	冒险
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：7.5　上手精通：7.5　画面：9.5　音效：9　创新：8.5　剧情：8.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：1.5GB

当Jade和小伙伴正在海边放松身心的时候，突然遭到外星怪物的攻击。Jade急忙去启动灯塔的防护力场，没想到能量不足，防护力场在开启几秒钟之后又自行关闭，外星怪物趁机将Jade的小伙伴全部吸入体内，于是Jade抄起一根木棍，开始了与外星怪物DomZ的战斗。把小朋友逐个救下来后，没想到Jade自己却被地下钻出来的一个巨大DomZ抓住，幸好Pey'j及时赶到，将Dai'jo Staff交到Jade手上，Jade利用Dai'jo Staff的威力，轻易将敌人打败，得到一颗珍珠。这时，Alpha Section的战士们找到这里，将Jade等人带到地面上。


Jade正在和小伙伴清心修炼。


Jade发现灯塔被敌人袭击。

灯塔（Lighthouse）

将电视台的记者赶走后，Jade为修理防护力场的钱而发愁。幸好虚拟助手Segundo提醒，可以通过为科学中心提供星球上的动物照片来获取报酬，于是Jade拿起照相机开始拍照。首先将木桶上的Adalia Octopunctata拍下来，然后给自己的伙伴也拍一张照片，这样便有钱修复防护力场了。

将防护力场打开之后，从桌子上和厨房里拿到Starkos，然后将烤炉和它旁边的木桶踢开，拿到另一个Starkos和其他食物，接着将Musco Saprophagia和坐在火炉旁边的小伙伴Fhen拍下来。来到楼上，先将睡觉的大狗Canis

操作方法：

走动： W、S、A、D	**跑/加速：** 空格	**蹲下：** CRTL
特殊动作： E	**使用物品：** Q	**调换物品：** 2、3
攻击/动作： 鼠标左键	**闪躲/前滚翻：** 鼠标右键	**取消&菜单：** ESC
地图： TAb	**第一人称视角：** C	**照相机视角：** Shift键或者数字0键

拍照： 在照相机视角下按鼠标左键（在拍照的时候，如果光圈显示为红色，则是焦距没有对准，需要按上下方向键或者W、S键来调整焦距；当焦距对准的时候，光圈则显示为绿色，按下鼠标左键即可拍照）。

投掷光碟： 在照相机视角下按鼠标右键。


Pey'J拿到了钳子。



与矿井中的小怪物战斗。

Canis拍下来，然后进入它右侧的房间，拿到Starkos。返身出来，按动墙壁上的开关进入浴室，在桌子上拿到PA 1，将生命值增加一格，然后按动另一个开关，向上来到灯塔外面，将海鸥Larus Albus拍照下来。灯塔顶上还有来回移动的水獭，不过目前还无法拍摄到。回到灯塔里面，将大狗弄醒，它会跑出灯塔外，紧跟着追出去，将大狗捉住后，可以拿到Box of K-Bups，用来恢复全部生命值。接着将犰狳Priodontes Campestris拍照下来，注意不要靠得太近，否则它会藏起来。在去找Pey'j之前，不要忘记在树边将Lampyris Campestris拍下来。这时第一个胶卷正好用完，Jade得到了一个照相机缩放镜头。

船棚（Hangar）

跟着Pey'j的机器人来到他的工作间，先顺着楼梯走下去，找到气垫船，拿到桌子上的物品，再靠近水边，拍下Dipneustes Trilineatus的照片，然后回到Pey'j的工作间。

Pey'j工作间（Pey'j Workshop）

先给Pey'j拍一张照片，然后从他旁边拿到Mdisk。查看内容，了解下一个任务的情况，接着返回到气垫船那里，帮助Pey'j将发电机推向水边，将气垫船启动起来，然后两个人驾船离开。

希利斯（Hillys）

本来想要到Mammago Garage为气垫船购买新的引擎，没想到气垫船半



路便抛锚了，幸好修理厂派人将气垫船拖了过去。

修理厂（Mammago Garage）

与柜台后面的Issam交谈，给他拍下一张照片，然后花费一颗珍珠购买Speedcraft发动机，现在还不必急着购买Meca-Impulser。从修理厂出来，回到气垫船上，当Jade刚要准备离开修理厂时，遭到了一只蠕虫模样DomZ的攻击。先将它的模样拍摄下来，然后迅速将其干掉，拿到第二颗珍珠。随后驾驶气垫船朝着Black Isle前进，路上将蓝色的蝎子鱼Rascax Caeruleus拍下来。

黑岛（Black Isle）

与豪华轿车旁边的黑衣人交谈，了解到如何拍摄到怪物Pterolimax的照片，然后向右转，跳到瀑布旁边的孔道上，将来回走动的Astacus Erectus拍下来。拿到Boost和Starkos之后，往回走，来到左侧地区，让Pey'j站在箭头上，然后Jade站在另一个箭头上，将大门打开。

古矿（Ancient Mine）

与Pey'j交谈，了解喷气飞鞋的情况，然后让他演示一下，接着站在巨大的按钮上，让Pey'j使用喷气飞鞋。由于Pey'J身体太重，使用喷气飞鞋升到半空便重重摔了下来，而Jade正好借助反弹之力被送上了高台，转动黄色的轮子，将高台降下去，以便让Pey'j走上来。将Evacuation地图拍下来，然后走到地面上有弹性的袋状物体前，让Pey'j使用喷气飞鞋，将其从洞口里面弹出来。接着Jade使用Dai'jo Staff将碎片打向两侧的炸药箱子，同时还可将袋状物体Lycoperdon Fugiferus拍下来。而后朝着墙壁上紫色的物体Anemonia Mutabilis走过去，将其拍下来，然后攻击它，拿到Materia。接着走到栅栏边，与Pey'j交谈后，发现这个栅栏必须用钳子才能打开。来到另一个袋状物体前，还是用刚才的方法，利用碎片攻击矿车上的炸药箱子，打开通向前面高台的通路。朝着高台走过去，进入矿井，遭到Crochax的攻击，将它的照片拍下来，然后杀死它，得到一个珍珠。继续向前走，将矿车向前推，然后按动左前方矿灯旁边的黄色轮子，将铁板放下来，接着跳到矿车上，再爬上铁板，进入下一个区域。

辅道（Secondary Shaft）

前面有一些敌人，将它们的模样拍下来后（不要忘记拍下墙壁上的Alicia Splendens），杀死它们，然后站在箭头上打开房门。

古矿（Ancient Mine）

将柜子打开，从里面拿到补给物品和钳子，然后使用钳子将栅栏打开。一直向前走，左转弯，将地面上绿色的Spongus Gluanteus和蜗牛Helix Rupestris拍下来，然后往回走，来到通道右侧，跳上去。

辅道（Secondary Shaft）

返回到矿井中先前无法打开的栅栏前，现在可以用钳子将它打开了。

古矿（Ancient Mine）

沿着高台向前走，再次干掉紫色的东西，得到更多的Materia，然后爬上右侧的高台。朝装满炸药的矿车走过去，

把它向前推，然后返回到袋状物体前，让Pey'j使用喷气飞鞋，将其弹向炸药，把桥放下来，以便Pey'j跟过来。这时一些敌人从Pey'j的背后出现，将它们干掉后，走到左侧大门的巨大按钮前，让Pey'j使用喷气飞鞋，将Jade送上高台，然后Jade跳下高台，来到大门的另一侧，将大门打开。离开之前，将有闪电标志的箱子踢开，接着快速把空中飞舞的Planaires拍下来，然后将栅栏打开。

主道（Main Shaft）

跳下去，与一些Palinuruses战斗，并将它的模样拍下来。向上走，干掉另一些Palinuruses，将游来游去的Nautilus Fluoreus拍下来，然后按动黄色的轮子，将平台降下来。跳上去，买一些K-Bups，然后向左走，消灭墙壁上的紫色怪物。继续向前行进，跳到石头上，朝紫色的东西走过去，攻击它，并且让Pey'j使用喷气飞鞋将它压扁。接着继续向前走，将Mr.De Castellac想要的照片拍下来，然后开始与Pterolimax的战斗，将其打败后完成任务。这时黑衣人出现，自称是Iris（反抗组织）的成员，这个任务只是对Jade的考验。接下来，他让Jade到市中心的酒吧去找反抗组织的接头人，并告诉了Jade暗语。

黑岛（Black Isle）

与Iris的人交谈后，来到瀑布旁边的孔道上，让Pey'j打开栅栏，走到另一侧，将蠕虫Papilio Pilosus拍下来。走下去，从箱子上拿到PA 1，然后返回气垫船，驾船离开。

希利斯（Hillys）

进入主河道的Pedestrian District，找到Iris的基地。与柜台后面的家伙交谈，将他的模样拍下来，然后经过他向右转，进入Akuda Bar。

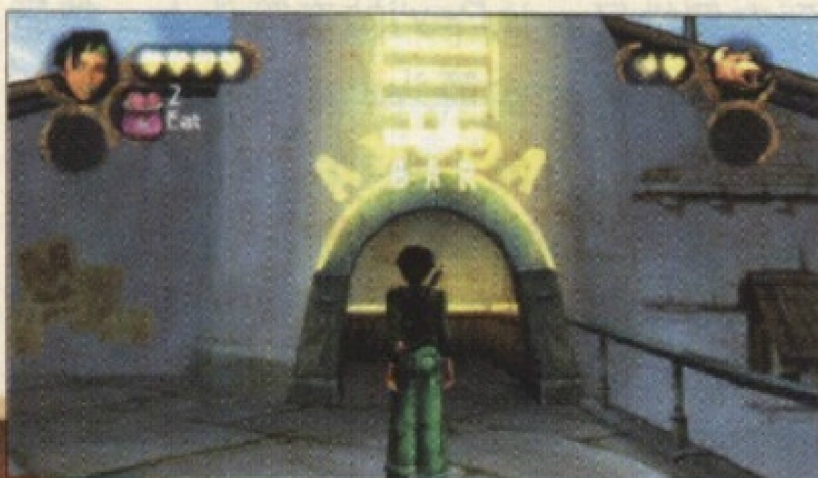


酒吧（Akuda Bar）

与男招待Mo交谈，将他拍下来，然后与玩游戏的Francis交谈，和他比赛游戏，获胜后得到一颗珍珠。将Francis拍下来之后，上楼与Peepers交谈，向他说出密码后，开始与他进行游戏，获胜后赢得一张票根，上面写着密码。来到Room3前，使用密码进入房间，走到左侧的柜子跟前，转动柜子，进入Iris Den。与反抗组织成员交谈，他们怀疑政府与外星怪物勾结，先前派出调查Alpha Sections与外星怪物之间关系的Double H很长时间都没有音信了，他们请求Jade到Alpha Sections的工厂去解救Double H。交谈之后，拿上Mdisk查看内容，在离开前拍下Mei（Felis Sapiens）的照片。回到酒吧，下楼之前向右走，按动墙壁上的开关，与睡觉的山羊交谈，得到另一张票根，然后下楼，与Pey'j和男招待交谈，进一步了解Nutripilis Factory的信息。

步行区（Pedestrian District）

从Akuda Bar出来，回到靠近柜台后面那个人的地方，将海象Walrus Sapiens拍下来，然后从它跟前一直向前走，进入喷泉广场，在前面的市场里面购买一颗珍珠和PA 1，接着向左转，进入Ming-Tzu商店。走向鱼缸，将鱼Koi Kumonryu拍下来，然后与Ming-Tzu交谈，可购买一些重要物品。将Iris的密码交给他，打开一扇房门，买到PA 1、珍珠和珍珠探测器（Pearl Detector），现在，Jade就可以使用珍珠探测器来寻找地图上的珍珠了。接着进入打开的另一扇房门，拿到两个Mdisks，与Ming-Tzu交谈，谈及如何与Iris之间发送E-mail，然后离开商店。现在可以离开这个步行区了，由主河道（Main Canal）向右转，前往Factory。



来到酒吧。



将箱子推向电子束。

希利斯（Hillys）

向左转前往Factory。不过Jade发现没有Neutralizing Cannon无法通过卫兵，因此不得不返回修理厂（Mammago Garage）去购买。用5颗珍珠购买到Neutralizing Cannon后。经Main Canal前往Factory，用新武器干掉卫兵，进入Factory。

工厂入口（Factory Entrance）

在右侧停靠，跳到高台上面，将Vorax拍下来，然后一直向上跳，顺着梯子爬上去，再将密码拍下来，输入密码将大门打开，走进去。

电梯间（Elevator Room）

先让Pey'j将栅栏切断，再将其踢开，走过去把老鼠的模样拍下来，然后向右走，使用前滚翻和蹲行通过激光束。按动左侧的开关，将激光束关闭，接着将大箱子推到电子束上，跳上去，经过电子束。与Pey'j交谈，让他启动电梯，可是要想使电梯运行，必须先找到保险丝。于是离开电梯，顺着通道朝Laboratory字样的房门走过去，按动墙壁上的开关，将房门打开。

西翼（West Wing）

先不要乘上Service Elevator，检查右侧墙壁上的开关，进入Laboratory。

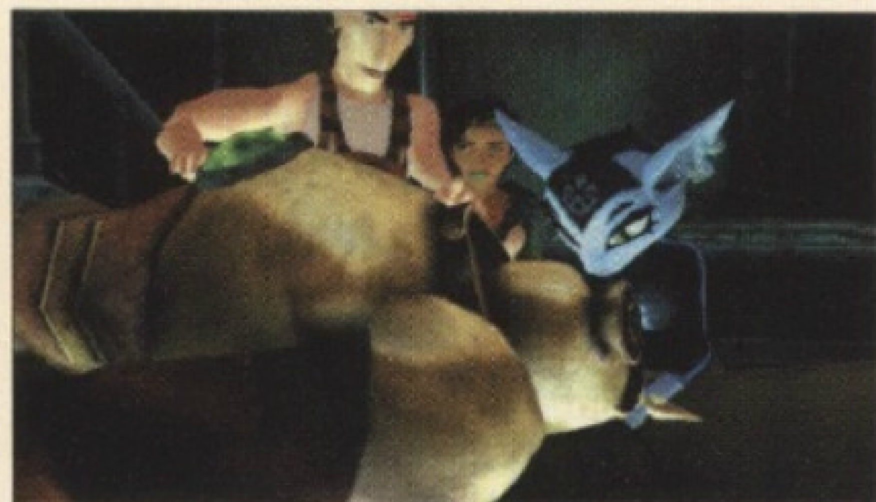
实验室（Laboratory）

将两个玻璃柱子分别推到电子束两边，光束便不会阻路了。按动实验室尽头处的开关，可在柜子里面找到一颗珍珠，然后将奶牛鼻子上面的动物拍下来，离开这里。

西翼（West Wing）

乘坐Service Elevator向上走，出来后朝电子束走过去，遭到一个机器人的攻击，把它打到电子束上便可将其解决，同时也将电子束摧毁。穿过房门，将Double H和右侧的密码拍下来。输入密码，拿到Gyrodisk Launcher，攻击控


找到Pey'J的喷气飞鞋。


Iris的人在紧急抢救Double H。

制着Double H的绿眼睛，拿到珍珠。让Double H将右侧的铁栅栏撞开，没想到他一下子掉到了下去，接着穿过撞开的铁栅栏，向右走，回到电梯间。

电梯间（Elevator Room）

当Jade返回电梯间的时候，将遭到一个怪物的攻击。先将它的模样拍照下来，再将其干掉，将Pey'j从它手中救下来，然后进入标志有Electrical字样的房门。

电子秘室（Electrical Closet）

经过电线，使用Gyrodisk击打风扇，将房门上的电量恢复，然后按动开关，走入房门，转过巨大的发电机，与敌人战斗，拿到一个Triangular Key，再与从大发电机里钻出来的敌人交战，将其中的一个机器人打到旁边电子束上，将电子束摧毁，得到一个PA 1。使用钥匙卡将电流解除，拿到两个保险丝，然后返回电梯间。

电梯间（Elevator Room）

朝电梯旁边的电线走过去，发现电子束上面拴住电线的第2根绳子几乎扯断了，使用Gyro将其切断，用电子束将电梯恢复电力，然后将一个保险丝放入电梯，接着按动开关，乘坐电梯向上走。

上层大厅（Upper Hall）

从电梯出来，遭到怪物的攻击，先将它们的模样拍照下来，再把它们杀死，然后跳到右侧的箱子上，登上高台，把栅栏踢开。

X光检查点（X-Ray Verification）

一直向前走，从老鼠所在的地方跳下去，并把它拍下来，然后往回走，将传送带旁边的骷髅图像拍下来。接着赶去救援Pey'j，不过已经来不及了，眼看着他被敌人带走，并将左侧的房门关闭。在箱子旁边拿到PA 1，然后将箱子推到房门上的开口前。跳上箱子，通过开口射击对面的开关，将房门打开，查看Pey'j先前留下的Mdisk后，将栅栏踢开，蹲着走进去。

发货室（Shipping Room）

向上走，与Double H交谈，然后继续前进。沿着墙边走到另一侧后，蹲身经过卫兵，来到下一个区域。小心蹲行，来到巡逻卫兵旁边的箱子前，趁他不注意时快速从他身边闪过。继续蹲着向前走，不要跑，当下一个卫兵朝其他方向观看的时候，悄悄从他身后溜过。在前面再次遇到Double H，可是他被火焰阻住了，射击火焰下面的开关，将火焰熄灭，让Double H能按动前面的按钮，为Jade打开通道。接着向右转，跳到箱子上，经过卫兵，跳下来后，蹲行进入下一地区，当前面的卫兵转身时，蹲着走到另一侧。

X光检查点（X-Ray Verification）

先将开关闭合，等到卫兵的视线被箱子挡住时，靠着箱子走过去，来到右侧堆满箱子的储藏室。

秘室（Closet）

右侧有一个自动售卖机，还有一个新的动物可以拍下来。朝木块旁边的箱子地区走过去，拿到Starkos之后，将快速出现的昆虫Blabera Gregaria拍下来，然后向左走，爬上箱子，来到Nutripils Vat。

罐装室（Nutripils Vat）

按动大缸右侧的开关吸引卫兵，然后蹲着从左侧通过，进入下一地区。将绿色的蜘蛛Arachnis Viridis拍下来后，来到放着Pey'j喷气飞鞋的柜子前，拿到Starkos，然后按动开关，得到Mdisk。进入下一房间会遭到两个机器人的攻击，将它们打到电子束上，将电子束摧毁，然后向前走，进入Routing。

通道（Routing）

经过蓝色光束，按动墙壁上的按钮，然后快速穿过红色激光束，跑过前面的房门，等卫兵转身后，躲到小洞口中。接着来到另一侧，当卫兵朝着其他方向看时跳上去，蹲下身，当卫兵转头的时候朝蓝色的传送口走过去，当卫兵不注意时，向右走。在下一个地区，走到左侧，等待箱子从身边经过，蹲身顺着箱子走，当靠近卫兵的时候跳到箱子上，来到Control Room。

控制室（Control Room）

避开蓝色光束，蹲下身，向左转，储存进度后，沿着墙边走，将窗户里怪模怪样的家伙拍下来。用光盘击中电子束顶端的开关，将平台移动过来，然后蹲下身走上平台，再次用光盘击中开关，将平台移回去。进入洞口，蹲行到另一侧，从卫兵身边悄悄走过去，经过光束，再次与Double H交谈，然后向左转，等到两个卫兵都转身的时候，从他们身后进入下一个地区。跟着卫兵向前走，跳过光束，来到下一个区域。在角落的箱子里拿到方形钥匙卡后藏在箱子后面，等到卫兵转身时跟着他转过箱子。当另一个士兵不注意的时候，从他后面潜行过去，使用钥匙卡将激光束关闭。

通道（Routing）

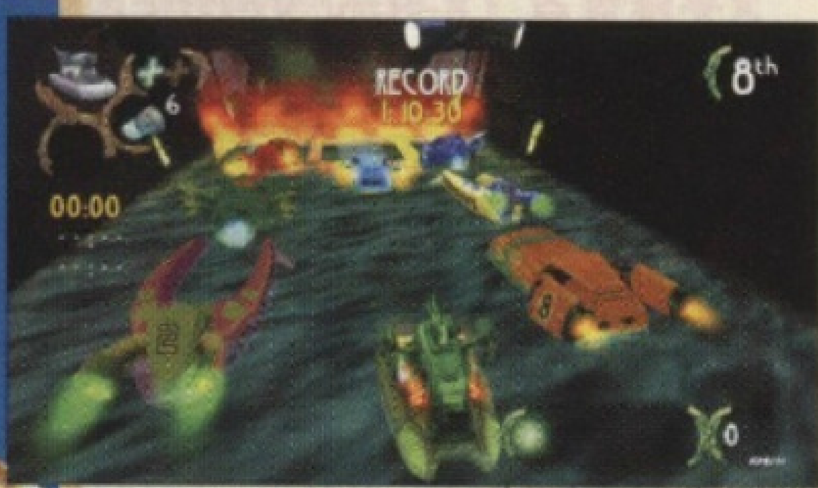
使用钥匙卡将正前方的房门打开。

X光检查点（X-Ray Verification）

一直向前走到卫兵后面的密码前，拍照，然后发送出去，拿到破解密码之后输入密码，走进去。







Race 3中的比赛即将开始。



用光盘射击上方的开关，将铁门打开。

码头（Loading Dock）

拿出照相机向上看，发现Pey'j被装在箱子中运走了，而怪模怪样的卫兵正在和DomZ交谈。当DomZ发现Jade之后，他将卫兵吃掉，然后又将卫兵吐出来，使其组装成一个机械怪物攻击Jade。这时Jade需要Double H配合，同时攻击怪物的双腿。几轮攻击之后便可以将怪物打倒，然后拿上珍珠，向右转，按动开关，乘电梯离开。

西翼（West Wing）

乘电梯向下走，一路返回入口处。让Double H将金属栅栏撞断，然后将先前拿到的另一个保险丝放入插槽中，打开关闭的闸门。出门时，Double H突然缺氧，急需回到基地救治，Jade必须在5分钟内将Double H带回Iris基地。

步行区（Pedestrian District）

在Iris基地，Double H经过救治转危为安。不过由于Pey'j被敌人抓走，Jade决定到敌人的屠宰场去探察一番。临行前，先在市中心的商店和其他房间中找到几颗珍珠，然后来到Akuda Bar对面的房门前。

Alpha Sections哨所（Alpha Sections UND.Quarters）

将箱子踢开，得到一些Materia，然后将大箱子推到右侧，蹲身进入。一直向前走，蹲着穿过激光束，然后向下跳，抓住下面的高台边沿，等到红色激光束消失的时候，纵身跳下去。当来到转动的激光束跟前时，等待第2条光束经过，蹲身经过蓝色的激光束，来到另一侧。藏在箱子后面，然后沿着墙壁走到下一个区域。避开身后的红色激光束，等待其他光束都消失后继续前进，当前面的光束靠近时快速跳下去，悬挂在高台边沿上。当来到最后一个高台上时跳下去，发现下面有两个卫兵，等卫兵离开，然后蹲着走过有三角形标志的箱子，跟在卫兵后面走，爬入孔道。来到另一侧，通过玻璃上的开口射击对面开关，然后返回孔道的另一个开口，再次发射光盘关闭光束，拿到珍珠。拿上Materia，来到下一个地区，等卫兵转身时，跟在他后面向前走。按动开关，穿过打开的房门，藏在左侧的箱子后面，电梯将向上运行。当经过第一个卫兵时躲在另一个箱子后面，上去后跟着卫兵，然后跳到箱子上，钻进孔道，来到栅栏前。再次遇到Double H，拿到箱子上的K-Bups，关闭开关。

步行区（Pedestrian District）

从这个地区出来，经主河道（Main Canal）前往Mammago Garage。

修理厂（Mammago Garage）

购买Jump Kit以便能够跳跃过栅栏，进入屠宰场。如果钱还够用，购买Meca-Impulser，然后前往Slaughterhouse。

屠宰场第3赛道和第4赛道（Slaughterhouse Races 3 and 4）

来到Track 3找到通向Slaughterhouse的隐藏通道，这条通道在左侧被3条激光束阻隔着。跳过激光束，进入通道，全速跳过裂缝，小心这里的机械蜘蛛，它们会向下射出激光束，在最后一跳的时候使用Boost。

屠宰场哨所（Slaughterhouse Quarter）

当跳入水中的时候，将正在游动着的蛇拍下来，然后将水面上浮动的箱子拖过来，将它带到左侧通道口。将箱子推向第3个红色机器人，将其摧毁，然后进入。一直向前走，用Neutralizing Cannon将地雷摧毁，在右侧停靠。在自动售货机购买补给物品后继续前进，消灭一些怪物，推开两侧的大门，然后返回到气垫船，跳过岩石，进入打开的地区。

外部河道（Exterior Moats）

经过激光束来到下一区域，摧毁地雷。风扇将把Jade向回推，使用喷气经过这里。在下一个地区向右转，找到W标志的通道，上去发现一个箱子。将箱子推下来，用箱子摧毁红色机器人，然后用Neutralizing Cannon炸毁地雷，继续穿过去。

屠宰场入口（Slaughterhouse Entrance）

将左侧的Trilobites Saltans拍下来，然后停靠，再将青蛙Bufo Erectus拍下来。用光盘击打右上方的开关，将铁栅栏打开，驾驶气垫船船过去，用照相机将大门后面的密码拍下来后发送出去。

监控室（Surveillance Room）

沿着箱子向前走，然后跳上去，遭到一个飞行机器人的攻击。将它干掉后，从自动售货机那里购买一些物品，然后将激光束旁边的蠕虫Macropodia Omnivora拍下来，接着进入另一房间。

电车入口（Trolley Entrance）

将墙壁上的地图拍下来，返回Surveillance Room。

监控室（Surveillance Room）

经过激光束来到储存点，储存之后来到另一侧，用光盘射击转动齿轮后面的开关，打开大门。快速从高台上跳下

去，进入气垫船，在另一侧靠岸。向上走，跳到对面有01标志的筒仓上，然后跳到大门顶上。让Double H按动开关，然后跳到左侧，进入Trolley Entrance。

电车入口（Trolley Entrance）

向前走，将机器人打到电子束上，从箱子里拿到Meca-Impulser，接着穿过孔道，来到Surveillance Room。

监控室（Surveillance Room）

让Double H来到自己这边，然后返回Trolley。

电车入口（Trolley Entrance）

现在可以推动先前不能挪动的箱子了，将其推到左侧，跳上去。穿过刚才的孔道，返回到先前的房间。让Double H将栅栏门撞开，进入。攻击先前无法攻击的卫兵，先让Double H将卫兵的防护罩打破，然后攻击，随后将Timorea Saponifera拍下来，进入电车。

中央大厅（Central Hall）

购买物品，然后在35标志的旁边让Double H按动开关，同时Jade将跳起来的变形虫Amoeba Saltans拍下来。接着进入电子束房间，把机器人打到电子束上，将它们干掉，然后进入里面的房间，得到一颗珍珠。接下来将机器人丢下的三角形钥匙卡交给Double H，两人同时按动三角形按钮将房门打开。让Double H经过激光束，扳动开关，然后快速穿过激光束来到下一地区。干掉两个卫兵，将窗户外面的机器拍下来。将柜子踢开，拿到一些物品，然后原路返回Surviellance Room。



让Double H将铁栅栏撞开。

监控室（Surveillance Room）

现在跳到01标志的筒仓上，再跳到大门顶端。让Double H按动开关，然后穿过大门来到另一侧，跳上去。

通风孔道（Ventilation）

杀死老鼠，经过火焰拿到Set of Pods。用光盘射击开关，将红色怪物Ignis Ignifera拍下来，然后返回。

监控室（Surveillance Room）

返回到气垫船，继续前进，然后向左转。



从屠宰场出来，再次与怪物激战。



收到了Pey' J发来的信息。

内部河道（Interior Moats）

一直来到另一侧，用箱子杀死红色机器人。快速穿过水雷后靠岸，朝着East Wing走过去。

东翼（East Wing）

让Double H把栅栏门打开，并将里面的卫兵干掉，然后向左走，让Double H来到闪电标志的箱子前将其撞毁。快速穿过关闭的电子束，储存游戏。接着再次让Double H撞击闪电标志的箱子，从里面出来。跳到蓝色光束旁边的孔道，将栅栏踢

开，穿过去，用光盘射击卫兵旁边的开关，然后快速跑过去，因为门将很快关闭。穿过大门之后，拿到出口旁边靠近墙壁上有35标志箱子中的物品。在下一区域等待3个卫兵转身，然后快速移动到右侧地区。向右走，先将木箱推到升降机上，然后乘坐它下去，拿下面的保险丝。拿到后跳到箱子上，返回到先前的通道中。顺着蓝色通道向上走，拿到一颗珍珠后向前走，躲过前面的卫兵，关闭红色激光束。将保险丝放回保险盒，打开标有10字样的房门。蹲身走进开放地带，来到移动箱子的机器旁边，抓住一个箱子，被机器送到另一侧。先蹲着向左走，拿到物品和Materia，然后返回来，按动开关，关闭红色激光。穿过W标志的房门，向左转，踢有闪电标志的盒子，暂时将电子束关闭，然后快速走过去，遇到Double H。拿上Materia，储存游戏。用光盘射击地面上的地雷将其摧毁。穿过通道，干掉前面的敌人，爬到电子束下方。让Double H按动底下的开关，关闭电子束，然后继续跳上去。躲过3个卫兵，向左走。

中央大厅（Central Hall）

拿上Materia，储存进度。向右走，用光盘将卫兵打倒。使用三角形钥匙卡关闭红色激光束，然后干掉另一个卫兵，穿过去，再次使用三角形钥匙卡。在下一地区快速干掉两个卫兵，拿到保险丝，并将对面的DomZ拍照下来。往回走，将保险丝放入保险盒，按动开关。在左侧拿上Materias，按动另一个三角形开关，穿过去，按动方形开关来到East Wing，返回气垫船。

内部河道（Interior Moats）

现在来到上部地区找到另一个孔道可以钻进去，要到达那里需使用喷气，然后靠岸。

北翼（North Wing）

在右侧储存游戏，然后向左转，沿着通道向前走。用光盘射击对面卫兵身后的开关，将平台移到身边。再次射击开关，并经过电子束。在下一个地区有很多卫兵看守，因此要先藏身于雾中，在尘雾的掩护下躲到第2个卫兵的身后，当第3个卫兵转头的时候，移动到下一个地区。先踢墙上的电闸，接着穿过蓝色激光束跑过去拿到保险丝，然后往回走，将保险丝放入保险盒，乘坐升降机来到下一地区。把机器人打到电子束上，将电子束摧毁，从对面的箱子里拿到补给物品，然后穿过另一侧的开口，避开卫兵，在前面的房间拿到一颗珍珠。返身往回走，将刚才避开的4个卫兵干掉，向左走，进入右侧的房门。储存游戏后拿到一些Materia，然后推动箱子，露出墙壁上的一个洞口。蹲身进入，解决掉地面上的地雷，然后返回。踢蓝色光束旁边带有闪电标志的盒子，然后快速蹲身进入洞口，拿到保险丝，接着回到洞口另一侧，向左转来到电梯处。乘电梯向下走，沿着墙边蹲行来到卫兵后面的门前，走上斜坡，不要触及地雷。拿上房间中的物品后返身从斜坡下来，来到另一门前，沿右侧墙壁上的孔道蹲行，直到看到前面的开关。射击开关，将平台移动过来，同时利用电子束将卫兵干掉。来到平台上，再次射击开关，蹲着避开电子束。穿过前面的通道，避开3个卫兵，将保险丝放入保险盒，然后蹲身进入打开的大门，再次与Double H相遇。现在朝着Central Hall前进。

中央大厅（Central Hall）

干掉卫兵，将移动的箱子拍下来并发送给Iris，然后返回北翼（North Wing），按动开关将光束关闭，返回到气垫船。现在有了密码，可以去Slaughterhouse Entrance了。

监控室（Surveillance Room）

由监控室一直走向右转，将栅栏撞倒，到达屠宰场入口（Slaughterhouse Entrance），靠岸，输入密码，进入外部河道（Exterior Moats）。从左侧离开，返回到Slaughterhouse Races 3 and 4后向右转离开。



Jade遭到了敌人的追击。



Jade被Double H救下。



希利斯（Hillys）

收到来自Francis的电子邮件，他邀请Jade再次游戏，可以得到珍珠。正要准备前往酒吧，突然遭到一个怪物的攻击，将它拍下来后把它干掉，然后来到酒吧（Akuda Bar）挑战Francis，获胜得到珍珠。接着来到另一边，用照相机观看Rufus正在阅读的报纸，记下密码。将密码输入2楼的Door 2，从里面的柜子里拿到一颗珍珠，然后来到Iris Den。

Iris基地（Iris Den）

向Iris汇报了情况之后，从Governer手里接过星形钥匙卡。这时收到Pey'j发送来的消息，原来他也是Iris的成员，如今被Alpha Sections的人带到月球上，并告诉Jade有一艘飞船藏在Hangar中。于是Jade决定找到飞船，前往月球营救Pey'j。拿上珍珠之后，从基地出来。

步行区（Pedestrian District）

来到Ming-Tzu的商店，买珍珠，在房间后面右侧的墙壁上拿到Mdisk。回到步行街，有了地方长官交给的星形钥匙卡，现在能够将喷泉广场的光束关闭，进入Alpha Sections HQ了。

Alpha Sections总部（Alpha Sections HQ）

进入电梯，让Double H按动开关，乘坐电梯向上走。出来后蹲身沿墙壁走，当卫兵走开时跳到上面的高台上，接着跟着卫兵身后走，藏在右侧的墙壁后面。当他经过的时候快速跳出来，向

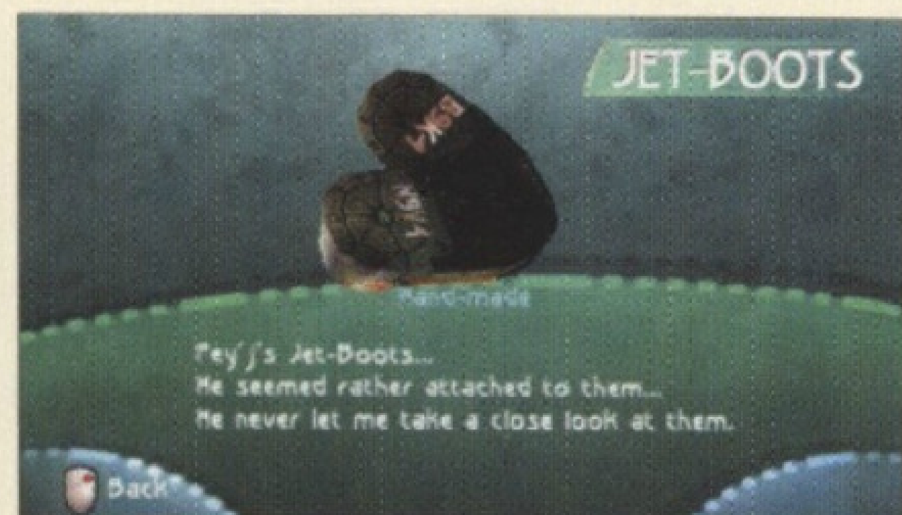
右转，挂在墙壁上，先不要跳上去，直到卫兵转头，等安全的时候爬上去，蹲在铁罐旁边，然后爬到管子上。当卫兵转身的时候向左走，跳上去。跳过高台之后，看到两个卫兵，等卫兵转头，跳起来挂住，趁他们不注意时，蹲行到下一个地区。跳到铁罐上，攀上去，但不要被窗户里面的卫兵看到。当窗前的卫兵离开后，沿着墙壁走过去。来到房间门口的时候，蹲行到右侧的开关前，按动开关，进入房间。

东区（East District）

拿到这里的珍珠。按动方形开关，来到下一个地区。经过前面的火焰，被卫兵发现，不要战斗，一直向前跑，经过火焰，在终点向左转。继续向前跑，不要停下来，然后向右转。从楼边纵身跳下后，被Double H接住，逃脱了敌人的追击。经步行区返回到Hangar，寻找一些有关Pey'j喷气飞鞋的线索。

船棚（Hangar）

在S-A-C菜单中查看Pey'j的鞋，转动鞋，看到底部的密码。将Hangar中铁箱子旁边的木板推开，发现一个电脑终端，将一个密码输入进去，然后将另一个密码输入灯塔楼上卧室中的电脑终端。在返回到Hangar之前，将灯塔上方跑动的水獭Lutra Erecta拍下来。返回Hangar后，按动计算机屏幕上的红色按钮，旁边的石壁裂开，飞船Beluga显现出来。走到飞船旁边的桌子前，拿到MDisk和Flight Stabilizer。在工作间阅读光盘上的内容，发现自己还需要另一个Flight Stabilizer和一个Stellar Motor。于是前往修理厂（Mammago Garage）购买零件，买到Flight Stabilizer后正要返回灯塔，看到敌人袭击了灯塔。



发现Pey'J喷气飞鞋底上的密码。



打开了木板后面的电脑，将密码输入进去。



参加Race 1的比赛。

灯塔（Lighthouse）

回到灯塔，发现灯塔已被摧毁，小朋友们已经被敌人捉走，Jade陷入了自责。将密码输入旁边的电脑后，从灯塔出来，遭到敌人的攻击。将敌人干掉，回到Hangar，将两个Stabilizers放到Beluga支架中的盒子里面，便可以驾驶了。

希利斯（Hillys）

将气垫船放到Beluga上，这时又遭到怪物攻击，杀死它可以拿到珍珠。现在必须找到30多个珍珠来购买Steller Engine，以便能够前往太空。接下来从Transit（Ming-Tzu商店旁边的门）开始，将柜子推到左侧，然后踢开它拿到Set of Pods。来到传送带的时候，穿过去，经过光束，小心传送中的箱子，拿到珍珠。返回步行区的开始处，找到一个栅栏门（在士兵旁边），让Double H撞开房门进入。

Alpha Sections仓库（Alpha Sections Warehouse）

乘坐升降机下去，沿着通道向前走，干掉前面的卫兵，穿过房门。避开前方的卫兵，藏在箱子后面，等安全的时候移动。打倒卫兵，来到下一地区，避开光束，站在箭头上，打开房门，趁它关闭之前快速穿过去，拿到珍珠。接着被大批敌人追踪，一直向前跑，转过两个圆形石墩，跳到箱子上离开。来到步行区，现在可以前往第一赛道和第二赛道（Races 1 and 2）参加比赛，赢得更多珍珠。

希利斯（Hillys）

来到Beluga上，前往Black Isle附近地区，将鲸鱼Megaptera Purpurea和Factory顶端的Manta Cyanea拍下来。接着飞到自己家

靠近风车的地区，将Manta Magnificens拍下来，然后前往Vorax's Lair得到更多珍珠，它在Mammago Garage的旁边。

Vorax巢穴（Vorax's Lair）

靠岸之后，从箱子里拿上PA 1和Boosts，储存游戏。将栅栏打开进入，看到Crochax带着一颗珍珠在飞行。向左转，干掉一些螃蟹和水母，让Double H将袋状物体从地上弹起来，打向前面竖着的铁桥，将桥放下来。接着向左走，看到Crochax带着一颗珍珠，将Crochax杀死，拿到珍珠。由希利斯（Hillys）来到修理厂后面的Looters'Cavern 3，去拿另一颗珍珠。

掠夺者洞窟3（Looters'Cavern 3）

Looters'Cavern 3在Mammago Garage后面的小岛上，要得到这颗珍珠，只要追踪警车，连续穿过将要关闭的5扇大门，最后将警车击毁，就可以拿到珍珠。然后由希利斯（Hillys）一直沿着水面向前走，来到对面的另一座岛，路上将鲸鱼Megaptera Borealis拍照下来。



在Valcano Treasure中消灭怪物，拿到珍珠。



将光束连接成星型，救出Pey' J。



掠夺者洞窟4（Looters'Cavern 4）

找到Looters'Cavern 3对面的小岛，小心这里的地雷，干掉警车拿到珍珠，然后由希利斯（Hillys）前往Slaughter-house Races 3 and 4得到更多珍珠。

屠宰场第3赛道和第4赛道（Slaughter house Races 3 and 4）

前往Race 3，然后到Race 4去，获得比赛第一便可以拿到珍珠，然后由希利斯（Hillys）前往Looters'Cavern 2。

掠夺者洞窟2（Looters'Cavern 2）

找到城市入口的右侧，进入大门，击毁警车，拿到珍珠，然后由希利斯（Hillys）前往Looters'Cavern 1。

掠夺者洞窟1（Looters'Cavern 1）

Looters'Cavern 1在Mammago Garage前面的沙滩地带上，追踪并击毁警车，拿到珍珠，然后由希利斯（Hillys）前往Alpha Sections UND.Quarters，它位于Black Isle的对面。

Alpha Sections哨所（Alpha Sections UND.Quarters）

当打开大门的时候，看到一个Crochax带着珍珠飞行。在下一个房间将机器人打到电子束上，然后按动开关，干掉另一个机器人，关闭光束。向右走，消灭机器人，关闭光束。拿到箱子里面的东西，然后关闭前面的光束，消灭3个Crochax得到3颗珍珠，然后由希利斯（Hillys）前往位于Black Isle顶端的Volcano's Treasure。

火山宝藏（Volcano's Treasure）

停靠之后向右走，从箱子里拿到物品，然后将墙壁上的Aurelia Magnificens拍下来。沿着通道向里走，跳上高台，然后向左转来到吊起的桥前。Jade先贴着墙边走过去，然后让Double H将桥边的袋状物体弹起来，打向吊桥，将桥放下来，以便Double H能跟过来。接下来将Crochax干掉，从这里拿到10颗珍珠，用先前的方法将另一座吊起的桥放下来，来到下一个区域，干掉Crochax，拿到5颗珍珠，然后由希利斯（Hillys）前往Main Canal去拿另一颗珍珠。查看地图，观看红线，然后找到那里，跳过水面上的红色激光束，过去之后在里面的一个箱子中找到珍珠。接下来由主河道（Main Canal）前往Pedestrian District，去拿Shed中的珍珠，可由步行区（Pedestrian District）前往来到Nouri市场上面的Shed。

棚户（Shed）

找到左侧的计算机，在S-A-C中查看Alpha Section的票根，找到密码，输入进去得到全部珍珠。这时收到Issam的Mdisk，里面有一个Pearl Game。

希利斯（Hillys）

现在找到了全部珍珠，可以购买Steller Motor了，返回修理厂（Mammago Garage），在商店后面购买Steller Motor，并且储备一些K-Bups和Meca-Impulsers，然后离开。驾驶着Beluga一直向上飞，启动Steller Motor冲出大气层。

太空（Space）

要想将飞行的鲸鱼Megaptera Anaerobia拍下来，必须先将它周围的水晶摧毁。拍到照片后，得到另一个MDisk（Animal Species），然后使用指南针找准方向，来到月球，小心飞行的物体对飞船造成伤害。

月之女神（Selene）

飞入传送入口（蓝色光束所在的地方），在传送机入口（Transmitter Entrance）从自动售货机那里购买PA 1和K-Bups，然后将靠近自动售货机的地图拍下来。来到Beluga旁边的开关前，跳上去，然后跳到右侧，向左走。让Double H按动开关，Jade挂在移动过来的箱子上，然后让Double H再次按动按钮，Jade跟着箱子移动回去。接着跳到Beluga顶端，用Gyrodisk射击另一侧的开关，将箱子移动过来。再次射击开关后，跳起抓住箱子，跟着箱子移动过去。转动右边靠近电灯的轮子，为Double H打开道路。向左转，发现对面的大门需要3人同时踏住地上的按钮才能打开，于是只好先来到另一房间，踏在按钮上进入DomZ Base。



"星球大战"开始了。



与DomZ祭祀的最终决战。

DomZ基地（DomZ Base）

一直向上走，向左转，拿上Mirror，将它放到右侧的台座上，将光源镜子转向左侧，光束照到刚刚放好的镜子上，接着向左转动新的镜子，直到把光束传到电梯旁边的紫色水晶上。拿上那里的镜子，然后转动新的镜子，将它直接面对前方，打开下一个区域。将新拿到的镜子放到台座上，先向右转，打开一个凹壁，拿到Materia，然后向左转打开一个地区。在这个地区中，必须用Gyrodisk射击镜子两侧的"耳朵"，将全部3根柱子和入口顶端的水晶用光柱连接好后，把光束传送到下一个地区。

回廊（Cloister）

一直向前走，发现Pey'j被关押在对面的能量球中，要想将Pey'j救出来，必须将光束连接到这里的所有紫色水晶上。开始先连接外部7个水晶，把连接着光束的镜子转向左侧，直到将外部7个水晶全都连接上光束，接着继续转动先前的镜子，直到将所有光束连接成星形图案。然后让Double H撞开关押Pey'j的能量球，将他救出来，不过为时已晚，Pey'j的心脏已经停止了跳动。在下一个房间储存之后，沿左侧门缝向前走，向上穿过传送口，向右转，干掉卫兵，收集Materia，然后向下走，穿过传送口，接着向右转，找到下一个地区。

超级地穴（The Great Crypt）

一路穿过几个传送口，直到来到绿色传送口前。当看到General Kehck与DomZ交谈的时候，拍照下来发送给Iris，然后返回Transmitter。在DomZ基地的途中，Jade收到Iris发来的E-mail，得知Pey'j还活着，于是Jade急忙返身往回走，找到Pey'j，3个人一同来到先前无法打开的大门前。在传送机入口（Transmitter Entrance）同时站在3个按钮上，将房门打开，进入通道，避开电子枪的攻击，来到右侧的电车上。

无线电发射室(Radio Transmitter Room)

将计算机控制台上的密码拍下来发送给Iris，这样Iris便可以将Alpha Sections与外星怪物勾结的真相通过广播发射室发送到世界各地。当人们激愤于Alhpa Sections的无耻行径时，敌人也恼羞成怒，将基地引爆，因此Jade等人必须在两分钟内返回到Beluga。

月之女神（Selene）

虽然Beluga从基地中逃了出来，但Generals Kehck用激光束将Beluga又拖了回来，这时必须用Neutralizing Cannon将Generals Kehck的飞船击毁。Generals Kehck飞船的弱点在喷射器上，几轮攻击之后便可将其摧毁，然后将气垫船从Beluga上放下来，驾驶它进入Generals Kehck的飞船。将飞船中的开关闭合后，让Beluga摆脱束缚，然后把敌人增援的飞船逐个击落。接下来将Buluga降落在停机坪上，乘坐中央升降机向下走，准备与DomZ祭司的最终决战。

超级地穴（The Great Crypt）

与DomZ祭司的战斗非常艰苦，必须先将DomZ Sarcophagus干掉，接着对付由DomZ变成的Pey'j，然后打倒DomZ变成的Double H，最后攻击DomZ祭司本体。经过一番艰苦的战斗，终于将恶毒的敌人消灭，使所有人都恢复了正常。

虽然DomZ的头领被消灭了，但当Pey'j独自来到灯塔废墟的时候，看到自己的左手中一只DomZ又钻了出来，这又意味着什么呢？

CIVILIZATION CONQUESTS
文明III——征服（下）

■湖南 游侠天弈（本刊特约作者）

总评 7.8

制作	Firaxis Games
发行	Atari
载体	CD×1
类型	策略
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：9　上手精通：6　画面：8.5　音效：7　创新：6.5　拟真度：8.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
内存：64MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：700MB

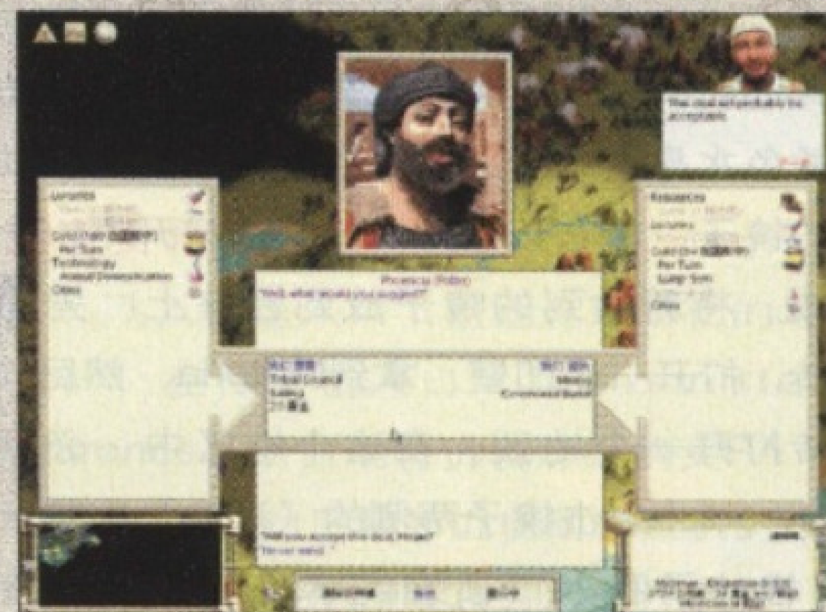
战役指南篇

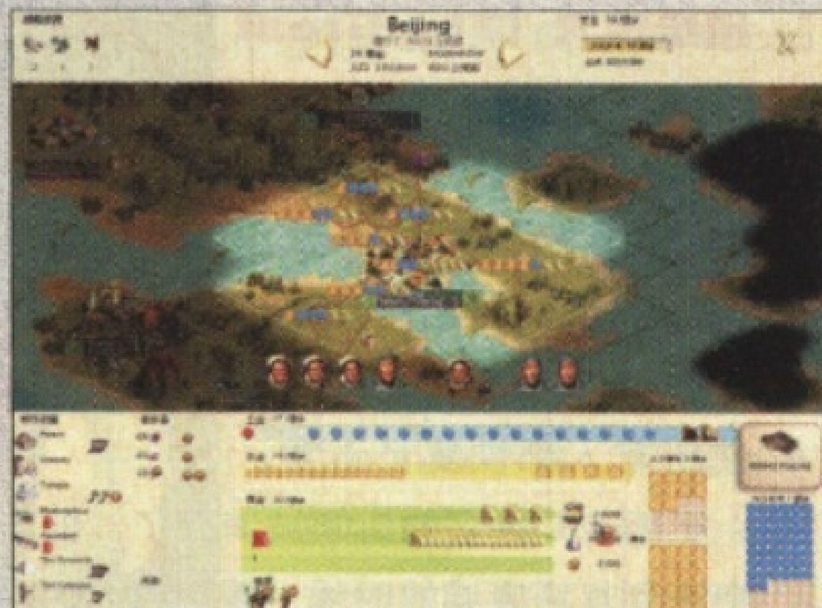
1.美索不达米亚

背景：地中海沿岸是多个古老文明的发源地，谁能在文明初期的竞赛中占据优势呢？

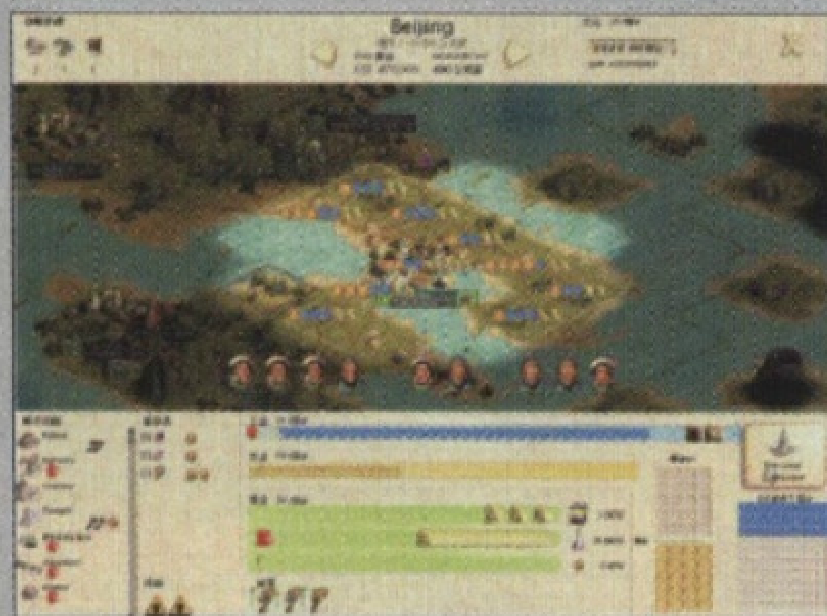
胜利条件：当7座大奇迹全部建成、满160轮、某国文明点率先抵达5500点这3个条件满足任意一个时，竞赛结束，拥有最高文明点数者胜。

要点：以迈锡尼（Mycenaeans）为例，它起始于地中海的西北海滨，不怎么受打搅。游戏在开局就给了3个移民和一些部队，可精心挑选首都和另2座城的位置。单独在东面的战士，越过海峡往东探索，与地中海沿岸的其它文明尽早也尽可能多地联络上，方便科技交换之需。此关奢侈品多，人民满意度能轻松保持在良好状态，省却了一大烦恼。前期在积累起每城2支驻军后，开始出移民扩张。扩张的方向主要是往东，其次是往北。在海峡连接口的附近建一座城，并派兵驻守那，阻止其它文明到你的后院建城。科研上先研究青铜工艺，可获得一名内政型领袖，之后马上建奇迹，领袖则留到后面帮助催建耗矿量较高的大图书馆和宙斯神庙。科研的第二个阶段目标是史诗工程（Epic Work Projects），它提供重要的内政设施工人作坊（Worker's Housing），后者能使所在城镇的工业产出提高50%，从而为其建造奇迹提供强有力的支持。从青铜时代过渡到铁器时代后，科研方向应首先着重军事领域。虽然因偏居一隅而不易遭受骚扰，但作为防范措施，出几个勇士铁剑兵和重装骑兵来威慑竞争对手还是很有必要的。在掌握炼金术（Alchemy）后，新设施炼金术士商店（Alchemist's Shop）能


与对手交换科技的过程，是一个繁琐的讨价还价过程。


建工人作坊，提高城镇的工业产出。


出售科技，迫使对手交纳贡金。


工人作坊使首都抢建奇迹的能力显著提高。


在黄金时代，尽量多出3级罗马军团。


在争夺三大岛屿过程中出现反复。


两支军团使迦太基腹背受敌。

提高城镇科研产出达50%，在有条件的城镇宜多建。虽然整个过程中免不了战争，但并不会卷入太深，主流是搞建设和发展。政治体制上过渡一次即可，推荐君主制。只要能抢建到4座奇迹，获胜就在情理之中。

2.罗马的崛起

背景： 在地中海展现出文明的曙光之际，罗马、迦太基、马其顿、波斯这4个强权，谁能成为地中海的主宰呢？

胜利条件： 20%陆地且50%人口者胜，或在130轮期满时文明点数最高者胜。

要点： 罗马是当仁不让的选择，军事性、商业性、工业性在此阶段显示出相当大优势，尤其是罗马兵团（Legionary），它与剑士相比具有很大优势，即使与象兵对抗，亦丝毫不惧。这是一个强调武力的战役，作为罗马，必须将迦太基这个历史宿敌消灭。为此，把握好与其它国家的关系，尽量将它们拉拢到自己这边来。科技发展上优先发展战术（Tactics）、军事训练（Military Training）、共和制（Republic），以便逐步将罗马军团从1级升到3级，并出重装骑兵。由于此关提供的科技数量较少，因此科技的进展并不需要太快，只要足够用来作为筹码与各方交易即可。此关切忌陷入两线作战局面，与波斯、马其顿的外交将是针对迦太基战争的关键，至少要争取到它们中立。对迦太基的战争首先围绕着罗马西面及西南面的3座岛屿进行，凭借罗马军团的优势和初期给的军事领袖，不难全部克之，罗马也将进入黄金时代。尽量多出罗马军团，奇迹建1～2座即可，出公民（相当于只耗1个人口的移民）往北扩张。必须提防的是，迦太基将猛烈反扑3座岛屿，而且攻击方向经常变换，因此一面要在各个岛屿上都驻扎数支罗马军团，伺机消灭敌领袖，一面积累战船。一旦时机成熟，就将部队运往迦太基的本土，攻克其首都，在领袖的率领下先固守。第二支船队在迦太基国土的东部登陆，从敌后部发动攻势，必使其阵脚大乱。一旦平定了迦太基，凭借罗马强大的军威，不难继续扩张领土，只不过在此过程中亦需牢记外交与战争相配合的原则，争取一次战争只针对一个对手。

3.罗马的衰落

背景： 4世纪，罗马帝国分裂为东、西两块，腐败到处蔓延，其周围的蛮族文明在匈奴的挤压下，开始了对东、西两片罗马帝国的冲击。

胜利条件： 在150轮期满时文明点数最高者胜（作为罗马帝国时丢失城的数量不能超过8座）。

要点： 笔者选择的是东哥德（Ostrogoths），它夹在匈奴与凯尔特人之间，再往西才是东、西罗马帝国。开局就给了7个移居者（Migrant），它和罗马的公民类似，是只耗费1个人口的移民。精心选择好首都和其它6座城的位置，虽然往北、往东都有较大空间，但关键在于要往西扩张。初期先发展一会儿，科研坚定地走野蛮人道路，发展劫掠（Marauding）、掠夺（Pillaging）、肆虐（Sacking）和野蛮人领袖艺术（Barbarian Leadership）。待各城人口有所增长并造出了军阀（Warlords）后，即展开对凯尔特人的战争，以打通前往东、西罗马帝国的道路。军阀在战斗中的第一场胜利将使国家进入黄金时代，在此期间猛出军阀。该兵种的最大特点不仅在于它强大的战斗力，还在于他能将被击毙的敌部队变为己方的低等级部队，将后者送到兵营里，花些钱就能将其升级为军阀。因此蛮族的优势在于部队越打越多，敌人抵抗得越激烈，反而可能使你拥有更强大的军力。西进的速度是很重要的，能够早一轮发动西进的战争，就不要拖延。但战争与外交一定要相配合，外交上要争取别国的中立，尤其是匈奴的中立。以军队往西扩张，让军阀们如潮水般涌入罗马帝国境内；以移居者往东、往北

扩张，东部边界上驻兵观察匈奴的动向，竭力与其修好，它要求什么就给什么。此关在科技发展上的进度特别缓慢，所以在完成蛮族科技后，将大部分资源转到经济上来，维护庞大军队的开销和将奴化的部队升级为军阀。注意这关和上关不同的是，需要自己花钱在各国建使馆（上一关中电脑已建好3个使馆），只有在建立了使馆后方能开始军事同盟的谈判。

4.中世纪

背景： 从公元9世纪起，西方的基督教国家对中东的穆斯林教国家发动了十字军东征，抵达圣城耶路撒冷将是终极目标。

胜利条件： 各国均有2～3个将军，若他们全部战死，该国就突然死亡；至1455年，文明点数最高者胜。

要点： 由于神圣罗马帝国这一奇迹的出现，德国应是此关名正言顺的选择。法国、德国、英国、勃艮第4家其实属一个阵营，相互之间达成联盟较为容易。在它们的北面，是凶悍的维京海盗，须严密警惕，必要时给点好处安抚之。东面是进攻的方向，但在抵达耶路撒冷前隔着罗马和拜占庭两大衰落中的帝国。为此，必须一路征战，先后灭掉这两大帝国，再图进军耶路撒冷。根据科研发展图，在维京时代基督教派国家处于劣势，而且研发速度很慢。不过一旦进入十字军时代，形势立即改观。除了自动获得西方教堂（Western Church）外，研究路线非常明确，即沿着修道院制（Monasticism）、封地采邑制（Feudalism）、骑士制（Chivalry）的路线发展，以便出骑士和十字军战士。而进入高级中世纪时期后，科技发展多为内政型和海洋型的。以科技发展的3个时期为线索，十字军东征的过程也分为3个阶段。先依靠剑士和骑兵，重创罗马，攻占罗马半岛，取得东进的桥头堡。在发展出骑士和十字军后，利用黄金时代的优势大量生产这两个独特兵种，挥师进攻君士坦丁堡。在第3阶段，适当发展海军和出瑞士雇佣军（Swiss Mercenary），加强防守。最后由海军运送大部队和圣物，直扑耶路撒冷，将其攻克并守住，此举将获10 000个文明点。整个过程中紧密运用外交手腕，拉拢尽可能多的盟友，中立尽可能多的潜在敌人。

5.中美洲

背景： 中美洲的古文明展现出杰出的文化成就，在阿兹特克、印加、玛雅这几大文明中，谁能取得文化的最高成就呢？

胜利条件： 单座城的文化积累达2000点或整个国家的文化积累达7000点者胜，或者当时间满175轮时文明点数最高者胜。

要点： 文化竞赛是此关的主要特征。积累文化的途径包括建造寺庙、图书馆、教堂、体育馆等内政设施和大、小奇迹，特别值得注意的是中美洲的文明都能建造献祭坛（Ritual Sacrifice），将缴获来的工人放上去，可获得40个文化点。由于各方的初始位置比较接近，因此在早期便要为发动战争作准备。只有在灭掉一个对手后，生存空间才比较宽裕。笔者选择的玛雅（Maya），其首都所在位置极好，灌木林的不良影响对此类文明似乎反而能增益。出移民和部队，压制临近对手，当人口超过6级后，可用强制征兵方式快速出兵。战争在这一关是次要的，只要灭掉一个临近的对手，就能拥有比较充裕的生存空间。之后以防御思路来确定军力，不必过多谋求扩军，而将主要资源用于在各座城镇兴建各类文化设施、抢建大小奇迹。这几个文明的独特兵种均为投枪兵（Javelin Thrower），以它为主力攻击得手后即令国家进入黄金时代。充分利用这段时光，大兴土木建造各类能产生文化点的设施。科技发展路线


攻克罗马，将它作为东征的桥头堡。


灌木丛对中美洲国家的影响不是负面的，而是正面的。


玛雅进入黄金时代后，各方面的产出大幅度提高。


将俘虏的工人放上献祭坛，换得40个文化点。


殖民者和部队一起，上船整装待发。


在北美洲的五大湖周围建城。


在群雄割据的日本岛上打出一片安宁的天地。



日本武士等级细分高达10级。

上并不用太费心，前期先发展军事型科技，以便出兵灭敌；后期专注于一条线，形成与对手的分工与合作。在别国建立使馆，随时掌握其动态，只要保持一定军力和相对快速的科技发展，就能比较悠闲地搞内政建设，取胜将比军事型的关卡轻松很多。

6.地理大发现

背景：从公元1490年起，资源相对局促的欧洲各国派出探险家，他们涌向富饶的美洲。

胜利条件：单座城达4000点或整体达35 000点者胜。

要点：根据历史，英国应是此关的第一选择。由于本国的土地资源十分有限，各座城拥挤在一起，根本无法顺利发展，必须尽快派人去探索新大陆。开局时游戏已提供船只、殖民者（Colonist）和部队。将所有殖民者都送上船，开赴北美洲。先让探索者（Explorer）探查大陆环境，注意避开野蛮人，再精心挑选建城位置，由殖民者建城。北美洲比较好的地区是五大湖及其周边，盛产各类资源，在探索的基础上，选座城作为殖民地首都（Colonial Capital）。在中前期都必须依靠本土输送殖民者和驻军，好在殖民者只耗费1个人口的代价，本土的工业产出又较高，因此在短期内靠移民建起10座城将相当轻松。移民的过程存在着两个方面的制约因素，一是美洲土著文明的抵抗，比如玛雅、印第安，他们凭借主场之利，见缝插针地建城，虽然以军事手段对付并不太难，但这对移民进程总是个干扰。更具威胁的是那些来自欧洲的竞争者，他们的军事实力与自己都处于同一个档次，火并的结果往往会使其渔翁得利。因此，在这种多元的复杂关系下，在外交上需持谨慎策略，既装老好人，通过科技交换或出售来赢取各国的尊重，又需在必要时机果断宣战，铲除掉影响扩张空间的土著文明或遏制住欧洲国家对富饶地区的染指企图。追求科技领先，以它来把握策略行动的主动权，而且这将催生出内政型领袖，用领袖去北美洲催建殖民地首都。

7.幕府之剑

背景：17世纪的日本，处于群雄并起、割据纷争的年代。

胜利条件：允许统治胜利、征服胜利、点数胜利和最为特殊的外交胜利。外交胜利是当战事委员会（War Council）建成时，所有各方都进行一次投票，当选主席者胜。

要点：本关卡中的日本岛虽然较大，不过岛上被16个诸侯割据着，每方分得的发展空间实在相当有限，因此在中前期必须靠武力来拓展生存空间。各方的科技路线和特色兵种基本相同，均以日本武士（Shogun）为核心，少数诸候能发展忍者等暗杀型部队。与其它文明形成强烈对比的是，在3个科技发展阶段中，日本武士在等级上的区分高达10级，因此快速发展军事型科技将十分重要。如果己方的武士比对手的高2级，那么战斗中的不确定性无疑会大为降低。在这种多方参与的博弈场景下，只有保持科技领先才能交换到多国的军事联盟，并降低你对邻居开战给人留下的负面印象。

前期先行扩张，不要太早使用日本武士去攻击邻居，而是等有了5～6座城后再进行。一旦开战，就很容易进入黄金时代，这时候多座城一起出兵，20轮时间里积聚起的军力将足够灭掉1～2个对手。接着巩固现有的成果，修建行宫，既与邻国保持友好，又在边界驻军，警惕其入侵企图。此后大力发展科技，升级日本武士，在维持一定军力和最新兵种的前提下通过科技领先、中立外交路线来结交尽可能多的朋友。待研究出外交手腕（Diplomatic Finesse），立即集中力量抢建战事委员会，建成它的一方将自动成为2～3名候选者中的一个，加上中后期的中立和平外交策略，以外交获胜与以武力获胜相比将是一条快捷之路。此外，此关荒地中的野蛮人

特别多，派兵去抢野蛮人占据的资源可获得科技和金钱。

8.拿破仑的欧洲

背景： 19世纪初，拿破仑在短短几年间扫荡欧洲。你能再现他的辉煌吗？

胜利条件： 占据40%陆地且拥有40%全球人口者胜，或者文明点数最高者胜。

要点： 法国是此关的自然选择。本关中的16国分为3个阵营，法国与丹麦结盟，英国与葡萄牙、荷兰、那不勒斯王国结盟，这两方是死对头，另有俄罗斯、西班牙、普鲁士等国持中间立场。作为法国，必须避免重蹈当年进攻俄罗斯的覆辙，而将矛头坚定地指向英国及其盟友。为此，战争与外交双管齐下，一开局就与各中立国进行外交谈判，与之结为军事同盟，并在随后的发展中不断利用领先的科技来巩固这种联盟关系，对几大强国尤其要重点拉拢。另一方面，调兵遣将，逐步展开针对英国及其盟友的战事。先灭掉小国荷兰，再集中力量攻击那不勒斯王国（即意大利半岛），至于葡萄牙，它易被西班牙、俄罗斯等强权消灭，不用自己劳师远征。最后准备登陆作战，将大量部队送往不列颠岛。

在以科技来维系军事同盟关系的过程中，切不可对坚定盟友丹麦给予更多优惠，应一视同仁，因为丹麦有自己独立的利益取向，一旦它获得某项领先的科技而别国没有，它就很可能用该科技与别国交换获得实惠，使你用科技换同盟的策略失效。在政治制度上，不必进行变革，但可更替和平状态或战争状态，后者有利于出兵，但以牺牲经济和科研发展为代价。在具体作战上，法国的帝国骑兵（Imperial Cavalry）、帝国护卫军（Imperial Guard）、加农炮（Cannon）构成炮轰、骑攻、步防的绝佳组合，加上给了2个现成的军事领袖，组织起2支军团后，就几乎攻无不克了。进攻英国唯一的麻烦是必须从离英国最近的岛屿乘运输船出发，在一轮之内就将部队送抵英国，否则若运输船停在海面上，必被强大的英国海军击毁。此外由于已处近代，在攻克了英国城市后，必须驻扎相当多的兵力，方能逐步减少城中的反抗情绪，直至它被完全同化。因此，运往英国的部队不仅是那些高级的精锐部队，还应包括低级的毛瑟枪兵，权当充数之用。灭掉英国后，大局即定，是否再要拓展疆土就看各位的抉择了。

9.抗日战争

背景： 第二次世界大战中的远东及太平洋战场，中国和美国、英国等一起联手抗日。

胜利条件： 占据66%陆地、拥有46%全球人口者胜，或者文明点数达40 000点者胜，允许胜利标记点的突然死亡。

要点： 不用说了，肯定选中国。初期面临的威胁是日本从南面和东面的进攻，其套路通常是先轰炸再派兵入侵，我方要立刻在政治体制项中选择战争状态，加快出兵速度。鉴于战机在这儿不大好用，建议除了造少量防空炮外，多出作战型部队。先是各类步兵，抵御日军的进攻，再出轻型坦克、中型坦克。与此同时，内政上在有条件的地方造电厂，大幅度提高其工业产出，并让工人广泛修建铁路系统。一旦全国都以铁路联结起来，那么坦克的强机动能力将发挥得淋漓尽致。积累起一定数量的坦克后，着手对南方的日军发动进攻，坦克、步兵、火炮相配合，攻下南方的数座城，减轻此方向的军事压力。之后，任由让盟军与南方的日军纠缠，我军主力挥师东进，收复东部沿海诸城，再朝东北进攻，在朝鲜半岛的北面有一个胜利标记点，只要攻下它并守住一轮即获胜。在一步步推进过程中，需注意所攻占之城的同化问题，必须驻扎足够多的军队方能将反抗情绪慢慢镇压下去。



在开局时就与各方达成针对英国的军事同盟。



在此城造运输船，可在一轮之内将部队送抵英国。



为了能出中型坦克，研究相关科技。



在盟友配合下，坦克主力先进攻南方的日占城镇。

红袖乱舞

哈罗，大家还好吗？

这几天红袖特别喜欢在QQ上和朋友们单聊，知道为什么吗？就是因为QQ的新版本可以有好多新的图标，连字都可以变，特别好玩。虽然都是以前MSN上有过的，但毕竟QQ上人比较多，而且红袖的MSN上大部分是工作伙伴，严肃得不得了，不能和他们玩，现在QQ也可以，当然要过足瘾了。于是在红袖和朋友们聊天的窗口上总能看到花花绿绿的一大堆。有些朋友因为版本不同没有办法看到，还被红袖硬逼着去换新的版本，闹得若干朋友头大无比。让人有些遗憾的是这些彩色字不支持QQ群的发言，想给群里的朋友看蜡笔小新的图也不行，美中不足啊。

最近有个很好玩的现象，就是游戏玩家的年龄层次好像在慢慢地起着一些变化。红袖现在经常能在游戏中遇到已经做了爸爸妈妈的人，虽然以前也有，但似乎现在更多。经常能看到他们说，哎呀我要停一下，孩子又哭了。或者是说，昨天本来可以冲到XX级的，结果被孩子缠住了，怎么也玩不成。最开始看到这些话的时候，红袖总会汗呀汗呀，但现在见得多了，就不奇怪了。听说还有很多四五十岁的人也和自己的子女一起玩网络游戏，还会出现家庭军团，想想真是太好玩了。所以红袖现在决定，在家玩游戏时就不把自己的房门关起来了，让老爸老妈也看看，没准他们也会非常喜欢呢。

前几天看到一个魔力玩家在BOX上发帖子，说他上初中三年级，却还总是偷着跑出来玩游戏，结果他妈妈申请了QQ号加了他的QQ，随时监视他是不是在网上。甚至还弄了一个《魔力宝贝》的帐号，在游戏里和他换了名片，这样就算他QQ隐身也逃不过老妈的法眼，他妈妈依然能在游戏里找到他。看了这些红袖对他老妈真是佩服得五体投地，可怜天下父母心，想当年红袖也曾经特别痴迷于游戏，不知道当时妈妈是不是也这样担心呢？

新学期快开始了，这个学期里会有很多朋友面临升学和毕业的压力，所以大家一定要好好加油。好好学习是为了积累知识，积累知识是为了能在工作后更好地适应社会，找到好工作，找到好工作后，才有能力放松自己，玩自己喜欢的游戏。所以大家不要贪图一时之快，影响了一辈子玩游戏的“前途”哦。希望大家都能够游戏和学习（工作）两不误，这样才是理性的玩家。

红袖添乱
red@popsoft.com.cn

更正说明：

本刊2003年24期《“魔剑”运营——黯影逼近》一文中，因美术编辑不慎，题图使用的图片及logo均为So-net HongKong新力（香港）有限公司所有，文中提到的《魔剑》中国大陆地区运营及“天人互动”的公司状态均与该公司在中国香港特别行政区运营的《魔剑》游戏无关，特此说明。

《征服》二区跨服 PK 赛第一阶段告圆满

1月15日，《征服》二区跨服 PK 赛第一阶段结束。所有玩家在同样的装备、等级、职业的条件下，利用自己纯熟的技巧进行较量，最终决出了胜者：

二区一服傲视天下 VS 二区二服群雄逐鹿
60级组：二区一服傲视天下获胜
90组：二区二服群雄逐鹿获胜
无限制组：二区二服群雄逐鹿获胜

二区三服热血丹心 VS 二区四服倚天屠龙
60级组：二区四服倚天屠龙获胜
90级组：二区四服倚天屠龙获胜
无限制级组：二区四服倚天屠龙获胜

二区七服叱吒风云 VS 二区八服纵横四海
60级组：二区七服叱吒风云获胜
90级组：二区七服叱吒风云获胜
120级组：二区八服纵横四海获胜

二区五服唯我独尊 VS 二区六服凤舞九天
60级组：二区六服凤舞九天获胜
90级组：空缺
120组：二区六服凤舞九天获胜

二区九服九五至尊 VS 二区十一服乱世烽火
60级组：二区十一服乱世烽火获胜
90级组：二区十一服乱世烽火获胜
120组：二区十一服乱世烽火获胜

台湾省网游排行榜	
(2004年02月上旬)	
1.	希望 Online
2.	天堂II
3.	仙境传说
4.	神甲奇兵
5.	神话
6.	童话系列
7.	吞食天地 Online
8.	天堂系列
9.	神之领域系列
10.	天翼之链
资料来源：游戏基地 gamebase	

韩国网游排行榜	
1.	Mayple story
2.	天堂
3.	奇迹
4.	天堂II
5.	Gayax
6.	Pristontale
7.	Corume 在线
8.	希望 Online
9.	O2JAM
10.	A3
资料来源：韩国 rankey 网站	

云网销售风云榜	
(2004年01月下旬)	
1.	网易一卡通（大话/精灵）
2.	盛大网络游戏卡
3.	网星（魔力/轩辕剑）直充
4.	华义 WGS 游戏卡
5.	仙境传说（RO）网络游戏卡
6.	破天一剑网络游戏卡
7.	天堂网络游戏卡
8.	征服 Conquer 游戏卡
9.	骑士 Online 游戏卡
10.	奇迹（MU）网络游戏卡
资料来源：游卡销售云网	

《魔力宝贝》北京一站金牛服务器天下第一英雄榜

(2004年1月15日16:00)

排名	对战值	等级	姓名
1	100000000	25	☆宝¢宝☆
2	100000000	56	小步步
3	100000000	35	*哈利*波特*
4	90006392	22	喂!封你入洞房 $_$
5	90000000	1	闲着没事干
6	72008901	51	纯洁的天使
7	57841691	54	ミ-ン!
8	54494376	4	==D&D==Mitsuki
9	53225475	1	
10	27005105	78	~007~
11	20698188	70	じ☆VE¢琳
12	19435100	77	小勇者
13	15209858	33	弓箭手☆天月弟弟
14	14056894	65	☆青羽快斗☆
15	12869736	74	爬づ起来
16	12754458	63	魔箭*流星
17	12039960	82	亚兰蒂斯
18	10990563	62	恺撒大帝~斧神~
19	10304671	66	龙森秀吉
20	10276686	92	心之零

魔法奇兵新人、宠物成长赛获奖者揭晓

历时近半个月的《魔法奇兵》"百变人生"新人成长赛－"奇兵英雄榜"及宠物成长赛——"宠物英雄榜"于1月13日圆满结束！

活动开始后，各服务器玩家们表现出了极大的参与热情和激烈的竞争意识。精美的活动奖品"魔法奇兵手机链"更是激起了各玩家的兴趣，纷纷用各种方式联系魔法奇兵小组，希望能够增加其它类似活动，能让更多玩家也有机会获得《魔法奇兵》的相关周边产品。

《雷霆战队》黑龙江赛事报道

首届 TOM 杯 CCG 中国电子运动会《雷霆战队》黑龙江区选拔赛于1月9日火爆开赛。总共有近20家网吧报名，近50支队伍参赛，经过激烈的预赛，最后有15支精英队伍入围。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《奇迹》	26区	1月12日	新服务器26区全新开放
《魔力宝贝》	3.7版	1月14日	开放铲子任务、开放装饰技能，开放黄金迷宫和盲目的艾汀任务，并开放新服务器——龙江电信
《大话西游II Online》	2.3版本	1月13日	开放修罗任务，并在部分服务器内开放坐骑系统和坐骑剧情
《佣兵传说》	正式收费	1月10日	正式开始收费，并开放了一些新的怪物、宠物玩具以及攻城战的内容
《搜神记》	正式收费	1月10日	正式开始收费，同时开放北京、湘鄂、云贵川3个新战区作为免费休验区
《侠客天下》	正式公测	1月11日	开始正式公开测试

2004中国网络游戏生存预测

■本刊记者 真*添乱

自从2000年6月，国内第一款正式运营的网络游戏《万王之王》正式运营以来，"网络游戏"已经走过了3年半的风风雨雨。从一点一滴发展成今天可以称之为"产业"的浩瀚大海，其间走过的路程有坎坷和曲折，也有欢欣和喜悦。盛大的成功让很多人欣喜若狂，以为找到了另一个快速积累财富的途径，于是与游戏有关的、无关的，都加入到这个行业中来。

2003年应该是网络游戏行业开始降温的一年。在这一年中，"洗牌"一词越来越多地出现在网络游戏从业者的嘴边，对于网络游戏的快速增长而产生的泡沫效应，也开始逐渐显露，整个行业的调整进程在逐步加快。

2003年5月26日，奥美电子宣布，运营一年多的《孔雀王》停止运营。记得奥美电子刚刚拿上《孔雀王》时，众口一词是为以后《魔兽世界》的代理运营做团队锻炼，所以虽然当时《孔雀王》在韩国本土已经是老掉牙的作品，却还是咬牙同炫丽如《奇迹》等产品同时抢占市场。时至今日，《孔雀王》已一命呜呼，奥美为《孔雀王》所做的一切，都似乎成为一场玩笑一场空。

2003年8月11日，高嘉科技将《天使》服务器并为一组，并宣布到10月30日止，游戏全部免费服务。而10月30日一到，服务器果然立即停止了服务，《天使》这款游戏成为了一个历史。想当初《天使》刚刚测试的时候，还真是辉煌了一下，卡哇伊和3D两大最吸引人的卖点吸引了众多玩家涌入，一时好评如潮。另外游戏内的摆摊系统在当时也并不多见，也让很多玩家新奇了一把。开了这样一个好头却草草收场，让很多人有些接受不了——怎么就混不下去了呢？

2003年12月1日，天人互动的官方论坛上出现了由技术部门人员和客服部门人员发表的帖子，表示从当天起，将不再对《魔剑》的服务器以及网站服务器进行维护工作，以抗议天人互动公司几次大规模裁员，并长期拖欠员工工资。当天就有部分《魔剑》服务器瘫痪，随着网站服务器和游戏服务器的关闭，《魔剑》就这样悄无声息地停止了在大陆地区的运营。虽然有若干玩家极为不满，但对于一个已经形同人间蒸发的运营公司，玩家又能把它怎么样呢？

2003年12月17号，昱泉关于"停止《怪兽总动员》运营"的重要公告贴满了各游戏网站的新闻栏，在此之前这个游戏已经免费服务了3个月，停止运营的时间也是早早就敲定了的。本来以为养宠游戏如《石器时代》、《魔力宝贝》等一样都会运营得不错，《怪兽总动员》也应该能吸引一部分MM玩家继而吸引GG玩家，却还是沦落到揭不开锅，让人可发一叹。昱泉倒也聪明，直接把《怪兽总动员》的帐号转为新代理的《M2机甲神兵》的测试帐号，既安抚了《怪兽总动员》的玩家，又为自己的新产品拉拢了人气。

类似的游戏还能再数出几个来，比如《天煞》，比如《古龙群侠传Online》，比如《帝国在线》……

2003年，这个多灾多难的年份终于过去了，2004年来了。那么，在2004年，网络游戏产业的格局又会有怎样的变化呢？不妨让我们在年初作一些大胆的推断，到了年尾，对也好，错也好，总还能看看一年来整个产业及我们的心境的变化。

《魔兽世界》和《天堂II》：机器配置是关键

随便想想从去年就一直嚷到今年但还未推出的大作，《魔兽世界》和《天堂II》就直接进入脑海。《魔兽世界》因为"暴雪出品，必属精品"的盛名，因为不计其数的《魔兽争霸》的死忠玩家，使得很多玩家从2002年底就开始期待，一直等到今天。而《天堂II》则是韩国游戏中的顶尖之作，《天堂》的成绩大家有目共睹，NC Soft历时三年

热点追踪



目前放出的《魔兽世界》截图不多，但足可见其华丽了。

出品的《天堂 II》自然也属精品之列。这两款游戏可称得上是2004年最受关注的游戏了，其品质也都是显尔易见的。

两款大作都有一个共同的特点，就是对机器的配置要求极高。中国玩家有很大一部分在网吧内进行游戏，网吧能提供什么配置，他们就只能使用什么配置。而此两款游戏对于机器配置的要求是现在大部分网吧无法提供的，对于这个问题，新浪乐谷方面想出了对策，即联合硬件厂商一起打造《天堂 II》的主题网吧，并着手于推动非主题网吧的机器升级工作。这样一来，决定了《天堂 II》的地域性推广只能是先着眼于几个大城市而无法辐射全国，在目前来说，中小城市几乎无法进行此项工作。

新浪乐谷在绞尽脑汁提高网吧机器配置的同时，暴雪的《魔兽世界》却开始拿起明星架子来。先是让国内的几家游戏公司抢得打破头，却还不愠不火地逐个商谈。暴雪在韩国的做法让人脚底生寒，不由让正抢得热火的几家公司捏一把汗——先让各公司把推广计划做好，再宣布自己运营不假他人之手，这无异于拿了人家东西占了便宜，还要嘿嘿笑几声说人家是傻瓜。大陆地区的争夺几乎可以说是敲定了优胜者，但第九城市方面直到现在也未放出关于《魔兽世界》的任何准确的时间表。官方消息未出，又传来服务器端泄漏事件，虽然未大面积流传，却也让一些人先行体验了一把。这些人大呼过瘾的同时又明确表示，应该将等待官方服务器这段时间里有限的收入投入到无限的提高机器配置上去，否则无法感受《魔兽世界》的精美。

其实仔细想想，如果《天堂 II》真的能把网吧机器配置提高，没准《魔兽世界》也能借借东风，搭个便车，自然能省不少力气和费用。两者对于用户上的争夺应该不会很激烈——《天堂 II》需要争取的是已经混迹于各游戏间并玩出一定经验的老鸟，而《魔兽世界》自然有大批《魔兽争霸》的玩家等着捧场。只要争取到各自已成气候的玩家群，在线人数自然不是问题。

《奇迹》、《A3》：私服问题让人头疼

前者是已占领部分市场稳中求胜的成熟游戏，后者是被炒作得沸沸扬扬一直犹抱琵琶“不”遮面的“成人游戏”，但都同样为私服问题困扰。

《奇迹》的成绩是大家有目共睹的，已属业内的翘楚，以其炫丽的画面和完备的装备系统吸引了众多玩家。同时私服的存在也有一段时间了，有消息说可能已经抢掉了官方服务器一半的玩家。这个一半想必还是保守估计，随便去个网吧看看就知道，玩私服的绝对不仅是一半那么简单。但这些私服玩家大部分还是会继续在官方服务器游戏，对于他们来说，私服只是对官方服务器上升级慢、极品少以及收费等问题的一个发泄，反正大家心里都清楚私服并非长远，能有保证的还是官方服务器。再者由于大部分私服的经验值调得过高，要练到最高的350级也只是几个通宵的事情，对于那些已经疯狂冲级惯了的《奇迹》玩家只是小菜一碟。私服自然无法更新，也没有办法开放资料片，级别满了，极品装备穿上身了，也只能再回官方服务器继续郁闷的冲级，等郁闷到一定程度再找个不同设定的私服来发泄。《奇迹》最新做过关于外挂的封堵工作，使在线人数受到了一定的影响，但如果目光长远，真正想延长游戏的生命期，把外挂踢出门外是一定要做的事情。让玩家等得脖子都长了的“天空之城”开放后，对于人数的回升还是有很大帮助的。《奇迹》对于版本更新很及时，而且从它的更新内容上来看，都属于用心之作，每个场景内的画面风格、怪物属性以及物品的特性，变化都非常大。这样一直给玩家新奇的感觉，让玩家欲罢不能。



画面精细，血盟设定增强了玩家间的交互，《天堂 II》引起了很多玩家的兴趣。

而对于《A3》来说，被炒作得沸沸扬扬的"成人"色彩令游戏在未测试之前蒙上了一层神秘的面纱，也勾起了无数玩家的好奇心。据说在一些网吧里，网吧老板甚至自发地专门留出宣传位置给《A3》，而且是在《A3》未拿到新闻出版署的版号之前。大家知道，在网吧里很容易形成一种游戏氛围，通常玩一种游戏的人比较多的话，会带动在同一个网吧游戏的其他玩家加入其中，《A3》在这方面应该是占有一定的优势的。但《A3》在私服问题更加严峻一些。在简体版还未内测以前，就已经有像模像样的简体版私服吸引了众多玩家，并且还进行了收费，私服"官方主页"的风格和大部分网络游戏类似，如果不说明白，还真不一定能看出来那是《A3》的私服主页。更让人啼笑皆非的是，《A3》的外挂也是与私服同时出现，《A3》的私服还在与外挂做斗争，停权名单、公告等做得有模有样。《A3》测试之后，一则内测帐号难求，二则原来宣传中"暴露"、"血腥"成份均有降低，而私服那边却是"完全成人版"，一些玩家失望之余转投私服也属正常。


装备和宝石是《奇迹》的灵魂所在，交易市场上总是充满了叫卖声。

目前外挂私服问题已经被列入"扫黄打非"的范围内，如果2004年能够真正将外挂和私服问题彻底解决，《奇迹》和《A3》都可以长出一口气，安心地做正常的市场推广了。

休闲类游戏：所占市场比重有望增加

这类游戏前前后后出了不少，比如《疯狂坦克Ⅱ》、《百战天虫》、《泡泡堂》、《嘭嘭帮》、《可乐吧》等，其实如果只从"网络"和"休闲"角度上讲，联众的棋牌世界也应该算在内。休闲类游戏一向不是主流，这些不用练级只凭技巧的小游戏，更习惯于争取一些女性或白领阶层玩家。随着市场日益成熟，更多玩家将网络游戏定位于"消遣"、"娱乐"，自然会对这类小游戏兴趣多多。但比较重要的，是市场的推广活动及比赛机制，虽然同样为炸弹人类的游戏，《嘭嘭帮》和《泡泡堂》所取得的成绩却相去甚远——前者早出，但销声匿迹的时间也早；后者推出较晚，目前却是红红火火一派兴旺，有不少玩家都表示自己正在玩的游戏包括《泡泡堂》，因为需要陪女朋友……

主流游戏：更新和活动是重中之重

所谓主流游戏，是指已经占据一定市场份额，目前正处在平稳阶段的游戏。对于这类游戏来说，最关键的问题是游戏的更新和线上线下活动。玩家能够留在游戏中的源动力是他们要一直有事情可做，更新和各类活动就是提供他们在游戏中的乐趣以及满足他们探索欲的最好办法。资料片抢在玩家未将已有的游戏世界全部探索完以前放出，会让玩家有更多的动力参与到游戏中去；而活动则是玩家在游戏世界中表现自己的一种途径。

在这一点上，做得非常好的是网星的《魔力宝贝》。从《魔力宝贝》推出起，更新版本就不断出现，在2003年年底及2004年年初更是频繁到每周一次更新，每半月开放一次新地图新场景，还有配合学生假期的超级活动。玩家马不停蹄地做新任务、跑新地图、抓新宠物、参加新活动，无论到什么时候都有目标在前面等着，玩起来自然动力十足，在线人数也就十分稳定了。

对于盛大来说，现在的工作重心更多地偏向于《传奇世界》。《热血传奇》的一场官司下来，虽然游戏还在继续


《A3》的另一个名字是"成人游戏"。

运行，但在版本更新上必定无法取得韩国方面的支持，所以要维持现有《热血传奇》玩家的数量，活动是必不可少的。《传奇世界》则不同，对于这款盛大自己研发的游戏，要做调整和更新全看盛大自己高不高兴，不用看别人的脸色，所以更新自然要比《热血传奇》多出许多。现在盛大正在尽力将自己《热血传奇》的玩家向《传奇世界》转移，所考虑的应该也是游戏的更新和调整对于游戏生命力的影响。



《魔力宝贝》的服务器经常爆满，在学生玩家中的影响力相当大。

国产游戏：重在坚持，重在努力，重在用心

国产游戏最大的好处在于对于游戏的修改和设定一切由心，不受他人左右。事实上国产游戏一直在进步，所占市场份额也在不断增加。对于"韩国泡菜"，玩家已经开始有了厌倦心理，而目前市场上运营的国产游戏，都能够数出自己的特色。慢慢地吸收玩家，告诉他们其实国产游戏代表的不是落后、俗套、简陋，而是亲和、倾听、努力。由于所有的资源都是自有的，所以在外挂封堵和游戏的更新方面比引进的游戏更加得心应手。

网易的《大话西游 II》目前已经做出了相当不错的成绩，而他们的另一款游戏《梦幻西游》也于近日开始收费。想当年《大话西游 I》测试时，笔者曾作为第一批玩家前往体验，却只能是一再摇头。而如今再去看《大话西游 II》以及《梦幻西游》，只能为网易的努力和勤奋而折服，游戏设定听取玩家意见做了调整和修改以后，更加贴近玩家，而游戏画面也华丽和细致了很多。与网易通行证相结合的注册方式方便了新进入游戏的玩家，也为游戏的推广打下了良好的基础。目前游戏人数一直在上升，《梦幻西游》和《大话西游 II》两款内容相近的游戏同时运营，既留住了老玩家，又吸引了新玩家，"成功"二字已经在网易的头顶闪闪发光了。



小桥流水人家，《梦幻西游》的中国古典韵味十足。

金山的《剑侠情缘网络版》，虽然在推出之始就引起诸多非议，但却创造骄人的成绩——大部分游戏面临的收费期间在线人数大幅下降，在《剑侠情缘网络版》收费时却没有出现。巧妙的市场运作及玩家心理分析将这次危机轻松化解，也为《剑侠情缘网络版》的运营开了个好头。目前已经开放的是十个门派，这样多的门派的平衡性的调整对于策划的功力是一个很严峻的考验。《剑侠情缘网络版》目前受到很多玩家的关注，关键在于他们对于玩家的问题能够给予重视，并汲取其中有营养的成份，进行游戏的调整。

另外天晴数码的《幻灵游侠》成绩也相当不错，游戏没有更多的注重于战斗和升级，而是更多的加强了玩家间的交流。他们现在着手于增强研发部门的制作能力，以及游戏制作人员的后备力量储备，将国产网络游戏的制作、研发人才的发掘和培养作为主要工作，为国产游戏的发展做出了不少贡献。

像素的《刀剑 Online》，凭借单机版的火暴，也可能是在 2004 年玩家关注的一个焦点。

另外，还有一些有中国古典武侠特色的游戏，比如《侠义道 Online》、《碧血情天 Online》等，也都在 2003 年年底浮出水面，并做最后的调整，在 2004 年也值得关注。

其他游戏：游戏特色、游戏品质及游戏气氛

《大众软件》2004 年第 01 期《2003 年中国游戏产业报告》上的数据表明，目前正在运营的网络游戏已经达到 114 款，而且 2004 年还有很多的游戏正在蓄势待发。如此大量的游戏谁要脱颖而出，关键在于游戏是否有自己的特色，是否能保证自己的游戏品质。如果你的画面比《奇迹》还要炫，任务比《魔力宝贝》还要多，外挂比《大话西游 II》还要少，那这个游戏有什么理由不成功呢？

其实大部分玩家并不是一直"死忠"于一款游戏，对于他们来说，游戏里面的朋友比游戏本身更重要，他们留在这些已经感到无聊和厌倦的游戏中，唯一的理由就是朋友。一个游戏如何创造更多的机会让玩家认识更多的朋友，是目前摆在所有游戏面前的问题。

小结

2004 年实在是一个值得期待的年份，对于外挂、私服的打击，对于网络游戏虚拟物品价值的界定，对于网络游戏产业的规范和调整的相关法律法规，都应该会在这一年出台。对于网络游戏产业来说，春天才刚刚开始。

A3新手练功指南

■北京 人类的本性

进游戏前必读：

战士初级技能全部没用的，可学可不学，练级全是普通物理攻击。真正有用的是81的剑系技能“凝结”。

法师的基本魔法商店有售，大家打到商店没卖的，都先留着吧。

骑士的加血魔法（祝福1）是极其重要的魔法，一定要多留一些！

边做任务边练级可以使练级显得不那么乏味，打出来的装备拿回商店鉴定后，是白板马上丢给NPC，有属性的尽量留着，如果自己不懂就问问公会成员。

尽量收一条+4%命中率以上的裤子（只有裤子能带这个属性，用了后，打怪就不会再出现0的伤害值）。

保护卷轴是极其重要的物品，打到要马上回城放进仓库！切记，要马上放回仓库！因为保护卷只能打怪掉，而且很难很难掉，练级途中你要是不小心死了，保护卷就会掉出去了，等于白打了，早期的垃圾装备基本上没有保护的价值，所以还是放在仓库里比较好一些，等有了值得保护的高级装备，自己的能力也变强了，不那么容易被打死，再带在身上会更有用。

关于组队：

一、等级限制和队员数量：

A3组队的等级限制和队员数量控制得很紧，一个队伍包括自己只能有4名成员。队员等级最高的和最低的相差不能超过10级。比如一个队伍，队员可以分别是：40级、45级、48级、50级。

二、队员经验的获得：

组队练级是非常有效的练级模式，不用担心队员多了经验就被剥削掉，人多也不会对你的利益有所影响。可惜的就是队员人数限制太严，才4人。所以尽量组满人，大家一起打，升级也越快。

关于练级：

因为本人练的是骑士，所以这里主要说说骑士，但也包含另两个职业的大致路线。

A3游戏里杀怪是不能直接得到金钱的，只能靠打到道具卖给NPC以换取金钱。前面的等级很好升，杀几个怪就升了。有了点钱后，就可以去商店里买任务卷轴，边做任务边练级。很快你的人物就能达到10级，在这10级内一般都能打到些许你用的装备。

10级后就要去下一个地图了，同样是边接任务边练级。11级的点数加好后，就能使用2阶武器了，2阶武器的攻击力比你手上原先那把高很多，所以尽量在这时弄一把。打鬼卫是有机会掉出2阶武器的，不过要在11级前打到适合自己用的2阶武器也不太容易。跟NPC买也好，跟玩家买也好，尽量弄到就是了，不然练级会很慢。换上2阶武器后，更有效的练级方法就是组队练级了。

组队到怪物暴走区（蓝国的暴走区在地图右上，红国的暴走区在地图的右下），这里的怪有暗影、魔翼和腐尸骑士，经验绝对是飞涨，再加上任务，用不了多久你就16级了，然后就可以去第三张地图——“黑暗沼泽”。从第三张地图开始就没有国界了，不过不用担心，毕竟你在这地图也不会呆太久的。叫上和你差不多等级的队友，不用打前面的亡灵和暗影巫师，直接去打地图上面的树精和食人花——它们开始掉第三阶的装备和武器了。运气好的话打到武器就爽了，实在打不到就凑钱向玩家或商店买吧，虽然贵，但为了升级是值得的。

23级穿齐第三阶装备，这时可以组队去第四张地图“失落圣殿”，直接去地图左中的位置冲杀吧，同样是暴走区哦！这里的怪有黑沼祭司、黑沼魔狼和巨魔蜥，都能掉第三阶的装备和武器，防御有100的话就可以去地图左上角的圣殿里，那里是完全的巨魔蜥暴走区，加经验都是飞一般快（切记是在组队情况下才会那么快哦）！

一直组队练，法师27级出了冰雾后就可以去沙漠打沙虫了，沙虫绝对是练级的极品怪，你攻击某一个，它会在你身边召唤出4只同伴一起攻击你。法师这时候就爽了，基本不用引怪，打1只召唤4只，正适合范围魔法的发挥！但同时被5只怪攻击也是很危险的，所以一定要组个骑士加血，不然你想自己吃红顶的话，几分钟回城一次吧。不要吝啬被吸掉一点经验，有骑士加血能打好久才回城一次，效率绝对比法师自己喝红顶要好。如果能再组个战士帮忙引怪就更好了，现在公认最好的队伍就是2法1骑1战。

这以后的路基本就固定了，骑士40级出强化术后可增强防御力，50级出无畏，这时基本什么怪都能打了，直接去拜鲁神殿3楼打吧，找个好位置，2个法师和骑士站在一起，在骑士的无畏技能保护下，放心用烈焰烧吧，战士在旁边跑来跑去引怪。在这里可以一直练到83级。

到这以后，后面该怎么练，应该都很清楚了，我也到此停笔吧。



试析新职业"十字军"的前景

■北京 小舞

一直对《仙境传说》中的新职业"十字军"充满期待，一手拿剑一手拿盾的形象帅得难以抵抗，等待了这么长的时间之后，终于，我的新职业之旅就要开始了。

和装备了双手剑或枪从而保持强大攻击力的骑士不同，使用单手剑，在战斗场合充分使用盾来增加自身防御力、甚至阻挡使敌人攻击无效，是"十字军"战士的最大特色。而剑士就职之后还可以习得部分服事技能，例如具代表性的治愈、天使之击、天使之护等，可谓是八面玲珑的职业，而其自身具有的技能更吸引玩家的关注。

信任：增加HP最大值，且加强对圣属性攻击的防御力。

自动防御：在技能持续的时间内，有一定的几率对远距离和近距离物理攻击进行防御。

盾突击：投掷盾牌来攻击一名敌人，被打中的敌人将会受到伤害，且后退一定距离，并追加一定几率的晕眩，盾牌重量和精炼度影响伤害威力。

回力盾：朝远方的敌人投掷盾牌，盾的重量以及精练等级会影响攻击力。

反弹之盾：在一定时间内受到敌人近距离物理攻击时，自动反弹一定程度的伤害回去。

圣十字斩：利用神圣的十字剑法给予一名敌人两次攻击，另外有一定几率让敌人陷入黑暗状态，为近距离的圣属性物理攻击。

圣十字审判：以自己为中心画出巨大的十字审判，需要2秒的咏唱时间。技能发动后，范围内的敌人会受到持续0.9秒即每0.3秒就有1次的3次连续伤害，在技能发动以后的0.9秒内使用者不能移动，为圣属性、区域性的魔法攻击。

牺牲：会代替一名被指定的队友或公会成员承受攻击，不过被指定对象必须在使用者一定范围内，而且不能替等级相差10级以上的人抵挡攻击。此技能不能使用在同职业队友身上。

神佑之光：祈求上天保佑一名玩家，以提升他对恶魔系、圣属性攻击的耐性。射程距离跟一般的魔法射程距离一样，持续时间为180秒，消耗SP为30，咏唱时间为3秒。

守护者：技能等级提高后，远程攻击造成的伤害将会减少。如果正在使用牺牲技能保护一名同伴，则自己和同伴会产生移动速度和攻击速度变慢的效果。技能持续时间为180秒，无咏唱时间，消耗SP为30。

伴随着资料的全面公布，相关的职业练法也逐步成了玩家关注的重点。

● 战斗型剑系

点数分配：AGI：STR：INT=2：1：1

修炼技能：信任10、圣十字斩10、治疗1、天使之护3、天使之击5、治愈5、圣十字审判10、自动防御5。

优点：属于单练或团练皆可的类型。许多人认为治疗、天使之护以及天使之击效果不好，但现在游戏调整了状态攻击效果，因此治疗的重要性越来越高。若要修炼治愈建议一定修到5级以上，这是因为假设INT30、BASE78级则治愈5可以补572，SP耗费25，SP效率为22.88。有人认为采用黑蚁夹即可，黑蚁治愈1，同样等级下可回复156，消耗16SP，SP效率为9.75，重点在于：假设在大失血后（-2875），治愈5只要回复5次，SP花费125即可完全回复人物至满血状态（不含自动回复），而治愈1则需回复18次，花费SP为288。自动防御5级可使自动防御几率增加为21%，一定程度下可以将其视为完全回避率增加21%，虽然加到6级可以增加到24%，但点数却很不够用。自动防御会带来0.3秒的硬直时间，即使处于硬直状态仍可防御，而且在昏睡、晕倒甚至石化状态中仍可发挥。圣十字斩可以连续施放，比狂击速度快，清"小暴走"时相当好用，而圣十字审判在等级高了之后拿来清暴走（特别是不死系），效果更明显。

●肉盾型剑系

点数分配：STR：VIT=1：1

修练技能：信任10、圣十字斩10、自动防御10、牺牲4、反弹之盾10、守护者5。

优点：使用了守护者之后，"超级肉盾"就成为了其在团练中的代名词，即使面对攻击卓越的幽灵弓箭手也没有生命危险，更可以为队友提供绝佳的保护。单练时则是以反弹之盾作为主攻手段，普攻为辅助，弹回去的攻击力就是对方的攻击力×40%再扣掉对方防御，清怪速度虽然不是很快，但很有效，就看到一个人头上不断冒出"自动防御"，然后周围的怪身上跳出白字，一只只倒下来……

● 枪系

点数分配：AGI：DEX：LUK=4：2：1

修练技能：枪修炼10、双手枪加速10、骑乘术1、骑乘5、圣十字斩10。

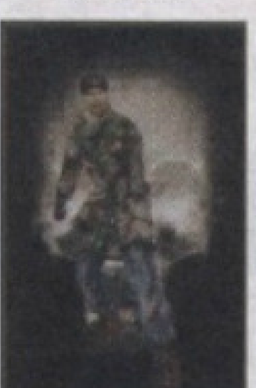
优点：非常另类的练法，允分发挥枪加速技能超级强悍的特点，主要采用爆击方式攻击敌人，攻击力和攻击速度都是超一流水准。在AGI达到90以上，并装备双犬妖枪，枪加速配合喝觉醒药水后ASPD可以到180，而圣十字斩则专门用来清暴走。不过由于没有盾防，防御能力较为低下，需要有人给他做肉盾，这就有违职业初衷了。P

雷霆战队西部军简介

■北京 杰瑞

人物篇

西部军人物防御力排行榜（从高到低）：

犀牛	巨蟒	猎犬	蓝狐	金刚	飞龙	猛犸	猛虎	黑豹	灰狼
									
+10%	+7%	+5%	+2%	+2%	+1%	+1%	+1%	-1%	-6%

巨蟒：身高192cm，体重88kg，防御力+7%，敏捷力-4%，能力值1650。他是西部军中最强悍的，典型的彪形大汉，虽然其外貌丑了点，但是耐打啊，即便你是新手，用此人也不会轻易被打死。缺点是行动较迟缓，想让他疾奔如飞是不成的。打峡谷战时可优先考虑此人物，应采用以退为进，防守为主的战术。

猛虎：身高181cm，体重76kg，防御力+1%，敏捷力-1%，能力值1600。他的防御力排名第五，也是比较耐打的人物。较巨蟒而言，他的行动力较快。

金刚：身高182cm，体重77kg，防御力+2%，敏捷力-1%，能力值1650。此人防御力较好，服装的色彩也很隐蔽，不容易被敌人发现，花园战中可选择此人隐蔽在草丛中。此人总的能力值是最高的。

黑豹：个人认为他是西部军中最帅气的一位（从服装的角度看），身高178cm，体重72.5kg，是比较标准的体型吧，能力值为1550。防御力-1%，是西部军中较差的，仅比灰狼强5%，位居西部军中防御力第八位。他的优点是行动快捷，敏捷力为0%，位居西部军中敏捷力第二位，移动起来很迅速。在战场上此人动作敏捷，甚至可以在敌人瞄准你还未开枪的时候一边移动一边杀敌。

灰狼：身高173cm，体重68kg，防御力-6%，敏捷力+3%，能力值1650。他的身形最小，比较容易隐蔽，行动力较好，敌人是追不上的，如果你的操作很熟练，则可以选择此人，让他在战场上飞快地跑，让对方瞄不准你，当然也就不容易被打死了。缺点是防御力较差，如果操作较慢，挨上一枪必死无疑。

猛犸：身高180cm，体重75.5kg，防御力+1%，敏捷力-1%。能力值1600。一身雪白的战地服，可见其在峡谷等灰色调为主的地图中隐蔽性较强。如果配以狙击枪则可毙敌于无形之中。

飞龙：身高180cm，体重75kg，防御力+1%，敏捷力-1%，能力值1550。

蓝狐：身高179cm，体重73.8kg，防御力+2%，敏捷力-2%，能力值1550。是位全能型人物，无论防御力还是敏捷性，都是西部军里居中的。

犀牛：身高187cm，体重80kg，防御力+10%，敏捷力-8%，能力值1650。犀牛的防御力在西部军中排名首位，一身厚重的犀牛皮，如果加上全甲，任何小口径武器在他面前都黯然失色，他身上装备着重型机枪，有如犀牛角般具有杀伤力。

猎犬：身高177cm，体重71kg，防御力+5%，敏捷力-5%，能力值1650。此人防御力较高，机警敏捷，一身全黑装束，渗透出层层杀气，追踪能力极强。

武器篇

对于武器搭配，主要依据个人爱好来选择，特定的人物有不同的能力值，可选择能力值范围内的武器，也可以有多种搭配。基本的原则是：防御力高的人配以重武器，敏捷度高的人配以轻武器。

无论是近距离还是远距离作战，军用钢盔是保护头部必不可少的，防弹衣是增加防御力的好帮手，大药包是恢复体力的急救药，当然是首选。

方案一：军用钢盔＋防弹衣＋西部军用火箭筒＋轻型机关枪＋军用刺刀＋大药包，所需能力值1350。此方案舍弃了狙击机枪，换成轻型机关枪，增加了军用刺刀。军用刺刀是在提高移动速度时需要切换的，也可以在子弹打完时用来和敌人拼命，不提倡新手使用，万一敌人枪法很准，还没来得及和他拼就一命呜呼了。轻型机关枪连发速度快，准确度高，子弹较多为31/128，如果对自己的枪法不是十分信任，建议对准敌人的头部周围约3cm的范围扫射，同时注意移动，要让对手把握不住你的方位。

方案二：军用钢盔+防弹衣+西部军用火箭筒+狙击机枪+大药包，所需能力值1500。火箭筒属于榴弹武器形式，破坏力较强，共3发子弹，是远距离作战的得力武器。狙击机枪连发速度快、准确度一般，子弹较少，为20/80，此枪既具备狙击镜可以远距离观察敌人，又可以在近距离时扫射。

海天英雄傳 随机任务注意事项

■北京 诺儿

刚来、没钱、名望低、武功烂、没人疼……怎么办？别郁闷，虽然说江湖险恶，但好人还是很多。只要不遇到我这种专门欺负新人的家伙，生活还是会很快乐的……哈哈，开个玩笑，我们进入正题。

首先说明几个概念：

1.任务是直接和你的名望挂钩，名望高的人可以接到高级别的任务，奖励丰厚，但危险和复杂度也相应提高。所以想接到好任务，除了有实力有耐心外，还要有相应的名望。

2.任务有时间期限，而这个时间期限不是按你上下线时间计算的，是按《海天英雄传》自己的纪年系统走的，只要英雄传在，时间就流逝，不管你在不在游戏里。时间兑换是24分钟为游戏中1天。12小时为游戏中1个月。

3.英雄传里大部分任务是自动随机生成的，但也有些固定任务，这些任务都是有帮助作用的，完成后好处比普通任务大得多。新人任务一定要去完成，奖励武器、衣服和钱，而且有门派推荐信可以拿。第一次加入门派，掌门给你的入门任务，1年时间期限（现实中6天），除了忠诚度、名望和钱，奖励增加6点精元的药。在门派中修炼，一定不要错过门派考较武功的任务，奖励的物品是增加3元的丹药。这类任务和你的武学修为要求直接挂钩，如果你闷头修炼，修过了这个阶段再去接，就会直接错过考较任务，那就亏大了。



4.接任务的地方还是不少的。在开封的各个店面，还有清河渡、夷陵、枫林驿、栖凤坡、牛家庄、七贤庄等地，从卖东西的人那里都可能接到任务，任务奖励多是物品和钱。在开封北城的官府衙门接的任务，主要是钱、名望、药品或物品。在门派的掌门那里和授武的师兄师姐那里接的任务，主要是门派忠诚度的奖励，还有药品、物品和部分名望。

下面我开始说玩家进入江湖的任务了。

初入江湖武功低微，默默无闻，行走江湖风险很高，而且别人也看不起你，没什么报酬高的任务给你做。你只有先当当跑腿，在开封和开封附近的每个店面到处逛逛，看看有没有人给你事情做。钱庄有新手基金领，店铺老板会给你一些任务做。开封北的药铺、武馆和衙门是初期任务重点所在。大家做任务时注意一点，做完任务以后别急着走，再问问还有任务没，有时会发现有连续的任务可以做。比如衙门到武馆，有时知府会和武馆师父来回送东西，你不嫌累的话就来回跑吧，至少收入稳定，距离近。虽然说钱和名望不多，跑一个晚上也应该略有所成了。有时候衙门和门派里也有初来乍到或者略有所成的任务做，不过比较少，也不大稳定，可以偶做之，意义不大，还危险，比如让你去趟快活林，以现在低微的武功，肯定快活不起来了……

到了小有名气的时候，呵呵，终于有了点成就感，那些无聊的小山贼再也不会来惹你了，看见你名望高转身就跑，多威风啊，哈哈。这时在衙门或者门派能接到高级点的任务。任务一般是送物品；购买普通商品；寻找贵重物品；寻找任务物品；打晕指定类型、数量和场景的单个或多个人；打晕指定门派、数量的弟子；打伤并打晕指定或不指定的玩家。如果任务没有明确告诉你在哪，你就得去开封茶楼问（一般都不会告诉你，非要你去茶楼花钱……是不是串通好的，茶楼每年给衙门和门派送多少红包啊？）。

当然，有时杀人并不是指任务叫你杀谁谁谁，一般是说啥东西丢了，或者在谁手里，你把他K赢，东西就到手了，任务也就完成了。这种任务比较普遍，你可以用比武、袭击、单挑任何一种方法去打他，只要最后放倒他那一下是你干的，任务就完成了。如果打输了，或者最后那致命一击不是你打出的……也没关系，去茶楼重新问，重新做一次就行了。当然有些任务是特别说明要求你用指定的方式打败对手，比如单挑或袭击。

新人做到名动一方后……差不多也成大侠了，不用我在这里多嘴了。提一点，出名后有些有特色的任务，需要动脑子和动手或者找帮手才能完成。P



精炼真情

■北京 星星纤[illegible]

随手翻了翻落满灰尘的日历，才发现时间过得飞快，转眼又快春节了。沉迷于网络游戏中的我早已忘了时间，细数上次和他联系的日子，居然是在两个星期前。想到这里，愧疚之意浮上心头，连忙拿起电话拨出那串熟悉得不能再熟悉的数字。

电话通了，但也许是由于长时间未联络的缘故，此刻我居然不知道如何启齿，他见我半天不说话，冷不丁地冒出一句："怎么没玩游戏了？"我一愣，原来他认为我喜欢游戏远胜过喜欢他……没有回答，我只是默默地放下电话，又坐回电脑前。屏幕上，那个戴蝴蝶结的小女孩正坐在广场上，周围人来人往。

首都，精炼房。

忽克连大叔还在那里絮絮叨叨地说着一成不变的老话，听得我耳朵都长起厚厚的老茧了。什么精炼必须适可而止之类，全是自欺欺人的鬼话，能在赌桌上及时收手的人肯定不能叫赌徒，精炼也是一样道理。

说者有意，听者无心，忽克连大叔自顾自地说，而我却依然我行我素，不断地将装备押上作为赌注。成与不成，只在忽克连的一念之间，贪与不贪，也在自己的手起手落之时，回车键一按，一切就由忽克连去安排吧。虽然这个过程和结果足够简单，但我的心情却一直无法平静，因为我每次放上装备前内心总要挣扎很久，想要收获成功，但又惧怕失败。就如同我现在的感情一样，希望和他在一起，却又放不下最爱的游戏。

放上装备和物品，确定，失败。再放上，再精炼，又失败……

我觉得忽克连是在考验我的耐心，要不然我也不会失败了一次又一次。看着口袋中的RO币飞速减少，我恼怒了。原本荷包内还有6000万，但经过这几次痛苦的精炼，如今已用掉大半，只剩下2000万了，2000万能做什么呢？我在街头转悠着，徘徊在首都的十字路口举棋不定。思考良久，我终于下定了决心，既然2000万什么都不能做，那么就再去拼一拼吧！于是我用最后的一点财产买了精炼物品，又冲进了首都精炼房。

可是幸运通常不会降临到孤注一掷的人身上。再次从精炼房里走出来时，我已身无分文，用完了所有的物品和金钱，装备也只剩下我最喜欢的后冠。不知道为什么，现在的心情却异常平静，原来一无所有的味道是如此安详。

走出房间，我茫然地坐在广场上，想着失败的精炼，想着接近失败边缘的感情。其实，精炼就是一场赌博，只不过输的只是一些虚拟物品而已。但感情如果输了，失去的却是一生的幸福。看着背包里的后冠，我下定决心，用后冠再去精炼一次，如果成功了，就继续玩游戏，如果失败了，就去修补升级自己的感情……

回到精炼房，我轻轻地拿出后冠。第一次，我没有祈祷升级成功，我只是想，该怎么样就怎么样吧。忽克连看到我绝望的眼神，眼中有种东西一闪而过，脸上露出狡黠的笑意。我注意到了这个笑容，但我没想到，这个笑容是命运给我开的一个玩笑。

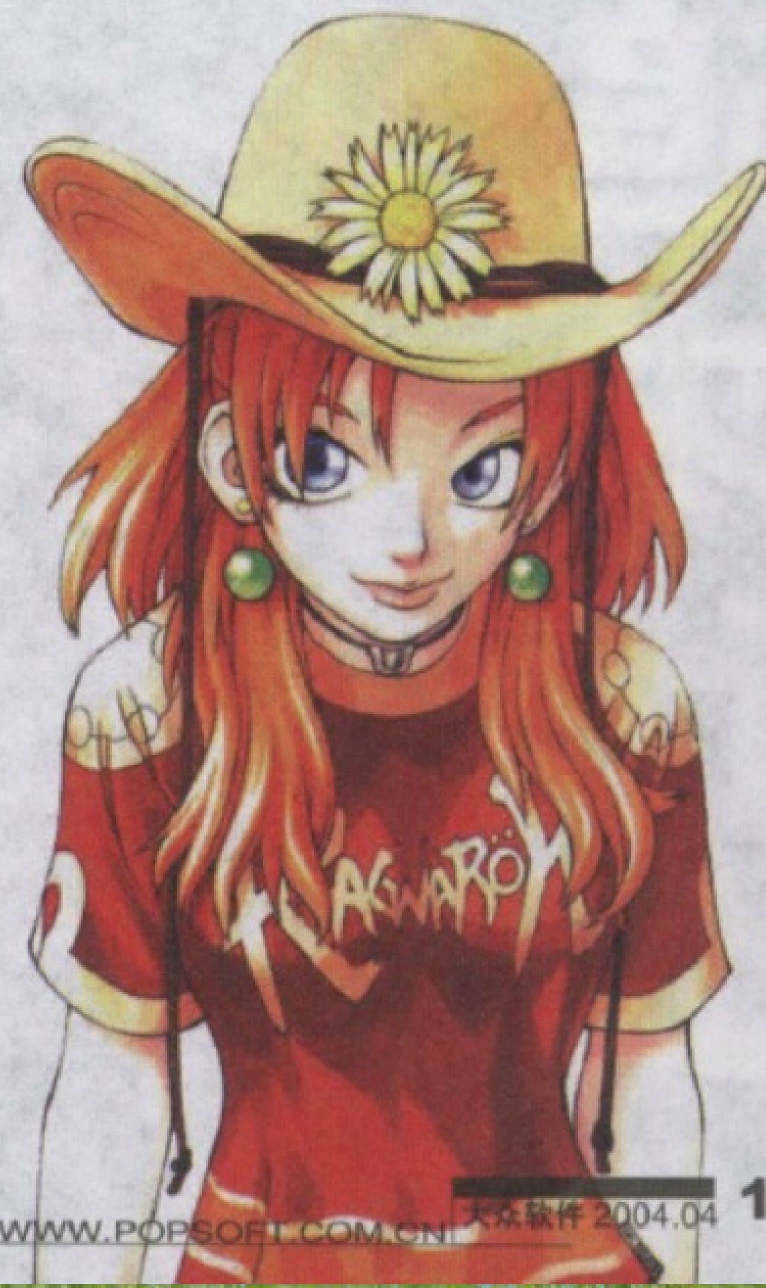
放上后冠，平静地点"确认"，开始精炼，预料中的失败场面并没有出现，第一次精炼加5成功。这和我预想中的不一样，不管它，继续升级。第一次精炼加6成功，我呆住了，为什么愿望实现时，我反而不高兴呢？难道我内心深处期望失败？咬咬牙，抱着必败的决心，我重重地按下"回车"……加7成功了。

按照原来的计划，我应该继续玩游戏。但不知道为什么，看着加7的后冠，我忽然有了一种豁然开朗的感觉。虽然一直期待精炼成功，但愿望真的实现时，却没有一丝喜悦的心情，有的只是疲累，过程已经耗尽了我的激情，或许我想要的，只是刺激的感觉而已。能否精炼成功就是另外一回事了。正如感情一样，我们在一起就够了，何必在乎游戏呢。

于是我拿起电话，再次拨通那组熟悉的数字。"我一直在等你的电话。"他亲切的声音又回到我的耳边。

眼泪在不知不觉中流下，我依然说不出话来，但我能感觉到那温暖甜蜜的气氛，我仿佛又回到了从前。我告诉他说，因为一个加7的装备，让我找到了自己最想要的东西。

精炼场里总是暗潮汹涌，有人欢喜有人忧。不过爱情却非赌博，只有善待对方才会得到应有回报。P



网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。

消费者（玩家）到底在追求什么

■河南 王东

产品制造者和销售者，都有一个共同点——他们最清楚消费他们产品的消费者到底是什么类型的人，消费心理是什么。如果连他们都分不清楚，那只有等着破产。

这个道理虽然如此清晰明了，但国内网络游戏厂商却不停地在犯这些错误。

举个例子，有次笔者陪一个官太太上街购物，官太太挎了个手袋，为了说几句让她开心的话，就说你的手袋好漂亮啊。官太太果然很开心，指着手袋上的“双C标志”，得意地说，看，这是Cartier牌子的，是朋友在国外买来送给我的，一万多呢。听了这话我又继续说了一些类似“好马配好鞍”之类的废话。

Cartier也好，LV也好，这些动则上万元的女士手提袋的厂商对消费者的心理非常清楚，并且不停地根据消费者的心理需求调整产品开发策略及销售策略。比如说你要购买LV手提袋，凭护照只能购买2个，这种销售策略更加迎合了手袋拥有者的尊贵感。

再举个例子，但凡小学和幼儿园门口，都有若干卖着“肮脏但有趣的小食品”的商贩。这些商贩虽然可恶，但如果你问他们的话，他们会立刻告诉你他们的忠实消费者是什么类型的人——就是那些“只有小钱没大钱+没家长接送+贪嘴爱玩+智商不高”的低龄学生们。卖这些“肮脏食品”的商贩往往会利用一些赠送“更加肮脏的小玩具”等促销手段，让这些智力并未完全开发的小孩子们忠实于他们的“肮脏食品”。

那么，我们现在来问一下网络游戏的开发者和运营商，忠诚于他们产品的消费者是什么类型的，他们往往会堂皇其辞，大多都会指出网络游戏是什么“第九艺术”等。如果这仅仅作为一个表面言辞倒也罢了，但可怕的是很多游戏厂商并不是如此，而是真的觉得他们是在搞什么“艺术”。

事实上哪些人是消费网络游戏的主力军？除了那些不堪忍受学业压力，并且总会编造各种玩游戏理由的学生外，那就是大批混迹在大城市、小城市、县城、乡镇里的无业青年及边缘群体。

要知道，网络游戏产品的一大特性就是消磨时间，有着正常且繁忙的工作或者有抱负和追求的年轻人，通常不会把大量时间消耗在这上面。

任何一个省会级的城市，都有10万以上的无业青年及边缘群体，这一个庞大的群落只不过是随着网吧的兴起和录像厅、电子游戏厅等传统场所的没落而转移了消费场所而已。就像以前这些群体虽然没有什么收入，但总有钱天天混迹在录像厅和电子游戏厅一样，他们现在也总有各种办法天天混迹在网吧里玩网络游戏。

加上近些年城市的扩张和开发，造成了大批的“都市村庄”，这些城乡结合部里拥有着大量拿着收租而来的闲钱却无处发泄的年轻人，随着全国范围内的歌舞厅和中低档娱乐场所的整体凋零，这些年轻人涌入网络游戏的世界，打发着空虚的日子，在虚拟游戏世界里当起了“黑老大”和“大姐大”。

很显然，赢得了这样一批庞大的特殊消费群体，才能在网络游戏行业内立于不败之地，赢得了他们，自然会赢得那些没有任何社会经验的学生群体。学生娃娃们会对那些悬挂在网站上的“外来妹”的艺术照想入非非，那些游手好闲、卤莽冲动、外型夸张的都市村庄的年轻汉子们，也是学生娃娃们心中的“大哥”偶像。

所以，我很难相信那些追求着所谓“游戏艺术”的开发者及运营者们，是否清楚这样残酷的事实。那些在追求所谓“游戏内涵”的人们，你们了解你的消费者和消费群体吗？那些戴着眼镜，天天足不出户的开发者以及那些住在高档写字楼里的运营者们，你们是否为了了解这些消费群体，和他们真正地接触过，体会过他们的生活和思维方式？盛大那几十万在线的消费人群，追求的是什么游戏内涵？这些庞大的消费群体的特征是什么？当他们把自己的心理特征全部映射到虚拟世界里，会是什么样子？开发者该如何针对这种特征开发产品？运营商该如何针对这种特征组织各种活动？

记得某某游戏公司在北京的一个什么广场上组织活动，耗费银两不少，但现场照片上除了组织活动的人外，就剩下一些等着抬东西挣钱的民工。

道理很简单，这些庞大的消费群体，有多少喜欢大白天出来参加公开的活动？这个广场后面是繁忙的计算机硬件交易场所，这些消费群体里又有多少是经常出没于这些地方的？

消费者们（玩家）到底在追求什么？

CS 1.6新地图系列讲座（二）

包围进攻的罗网

——CS 1.6新de_in ferno地图解析

■晶合实验室 四圈圈



de_inferno的历史虽然没有久负盛名的de_aztec和de_cbble那么久远，但也已历经CS的数代。为了让这张成功的比赛地图能适应1.6版的需要，制作人员对它进行了相当程度的修改。下面就让我们来看看修改前后的de_inferno有哪些不同。

从截图中我们可以看出，1.6下de_inferno的贴图与1.5中相比有了很大的改变，贴图的相应减少使得游戏运行时的帧数有了一定的提升，对于CS这类对帧数有相当要求的FPS游戏来说，这无疑是一个好消息。贴图风格上也产生了很大改动，1.5下那种破败的感觉减少了，整个街道显得相当整洁——如果不考虑那些看起来像是胡乱堆积的箱子——加上那几盏颇为欧式的路灯，给笔者的感觉就是把地图从中东改到了北非（^^）。另外，由于贴图色彩的改变，整个地图看起来对比度更为强烈，这对于喜欢蹲点的Camper们来说实在算不上是个值得高兴的事情。

说完了贴图后我们来讨论一下地形。与de_aztec不同，de_inferno在地形上的改动不大，但对战术运用仍然造成了相当的影响。

第一个改动是把部分阳台护栏从原来的板状改成了栅状，这个看起来细微的变化主要对T影响较大。在1.5时代，当T在经济或局势上处于不利状态时，离T基地出口最近的T队员可在开局时迅速冲到这个二层阳台上（图1），其他队员则在基地内吸引CT的注意。由于板状护栏的遮挡，下方的CT很难发现上面的T，当CT忙于与T基地内的T交火时，阳台上的T可以打对方一个措手不及，而即


图1：1.5的阳台

使CT知道上面有人，也无法确认具体位置，通常只能依靠手雷进行有效杀伤。而1.6下的de_inferno不同，栅状的栅栏可让长通道尽头或远处的人清楚地看到阳台上的情况，导致上面的所有生物根本无所遁形（图2）。

同样问题也出现在T基地二楼（图3），楼下能把楼上看得一清二楚，T在基地内Camper的安全系数变得更低。还有一个护栏位于炸弹点A二楼出口，栏杆改为栅式后CT无论通过大威力狙击枪械的多倍尺瞄准具，还是在中距离上观察，均能更清楚地看


图2：1.6的阳台


图3：1.6的T基地二楼

到屋内的情况，同样对T进攻不利。

第二个改动是前面提到过的路灯。整个地图共有这种灯10盏，会对战局造成影响的主要有两盏，分别位于T基地出口右侧（图4）和通向瓜棚


图4：很管用的路灯

的大通道尽头左侧。前者可利用附近的箱子轻松跳上，用以压制T基地出口，虽然1.5版本时这个位置已很常用，但与地面相比站在灯上当然更具备隐蔽性和火力优势。后者的主要作用在于使T进攻A点时像在1.5版本时那样利用墙壁反弹手雷、闪光弹及烟雾弹等辅助物品以杀伤或干扰拐角处埋伏的CT，由于灯柱的存在，要达到合理的投掷效果，还必须避开灯柱，利用更左边的墙壁，但这意味着站位必须比过去更靠右或靠前才行，如此修改的结果使匪徒们更容易暴露在两侧的CT火力之下，因此这一改动对T也不利。另外，所有的路灯顶部都能站人，不过除了T基地外的那盏，别的起到的战术作用不大。

第三个改动是连接炸弹点A和CT基地的房间（图5、6），这个房间内部比过去更宽敞，更利于CT的隐蔽，特别是取消了靠炸弹点A一侧门


图5：1.5的房间


图6：1.6的房间

外正对着的箱子（图7、8），这样CT在这个房间内就可直接压制从长通道过来的T，而不必像过去必须先在前面的丁字路口接敌，不行再退到房间内组织第二次抵抗。另外，CT狙击手不必像1.5时那样把半个身子探出门外，在这个位置（图9）就可

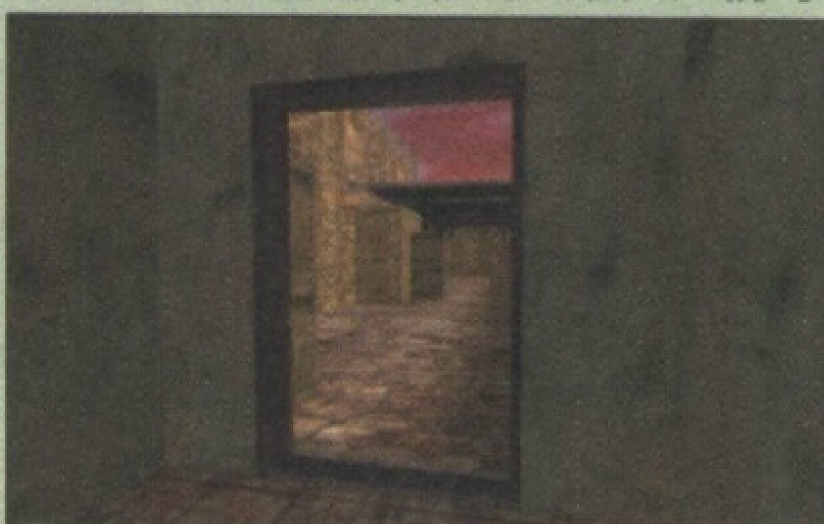

图7：1.5的门口

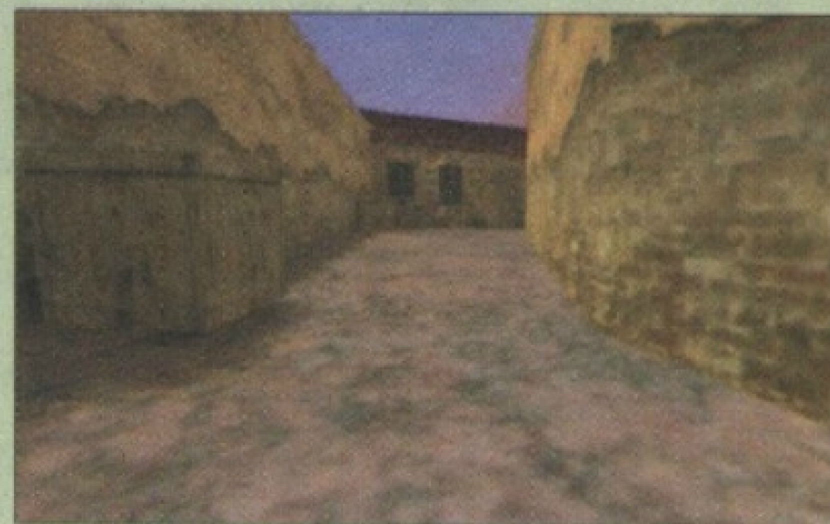

图8：1.6的门口

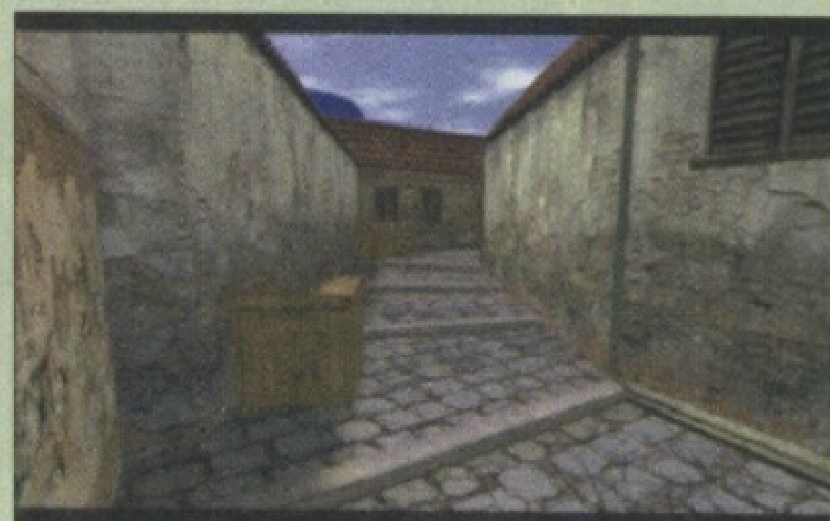
直接压制对面的二楼出口，由于前面提到过的二楼护栏的改动，在这里CT视野可直接观察到二楼的房间，即使T蹲下来也会被发现。而T除非用AWP把瞄准镜开到最大（9倍尺狙击模式），否则几乎不可能发现这里的CT（图10），因此CT狙击手有充分的反应时间。鉴于A点通常是T的主攻方向，相信今后会有更多的CT考虑在这个房间里蹲守。


图9：1.6下CT的优势


图10：1.6下T的劣势

第四个改动是T基地出口到B点之间的通道。在1.5中这里的地面是平缓而略有坡度的，所有人在行动上都没有阻碍。但在1.6中地面变成了阶梯状，且每两级阶梯之间的间隔相当长，这使得在通道内移动中射击的精度进一步下降，相反，固定蹲射在这里会占一定便宜，但不挪窝的T也容易成为CT狙击枪下的固定靶子（图11、12）。另外，跳跃也容易受到影响，


图11：1.5的通道


图12：1.6的通道

由于在通常情况下CT都在该通道末端固定防守，所以这个改动明显对T的进攻产生不利影响。另外，通道靠T一侧入口处旁的突起被取消（图13、14），这样CT就不能再在这个与头等高的位置上用短枪Camper，对T来说

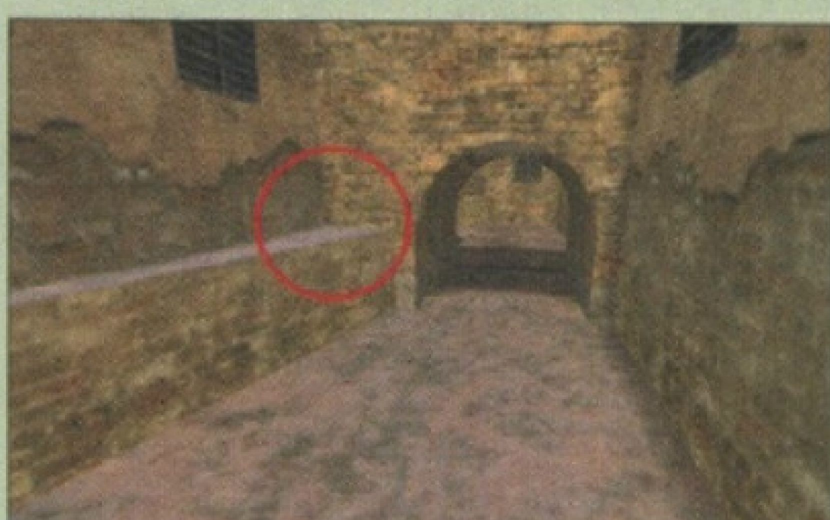

图13：红圈处是突起


图14：1.6下取消了

这可能是唯一的好消息。

此外还有一些零星的改动，例如取消了T基地的一处屋顶（图15、16）——在1.5版本时可通过一侧的


图15：1.5下的屋顶


图16：1.6下没有了

扶手跳到这里，以压制可能从T基地出口过来的CT；缩小了T基地二楼天桥基部的宽度——对方不必走到桥下就可发现藏在箱子上的人；还有A点

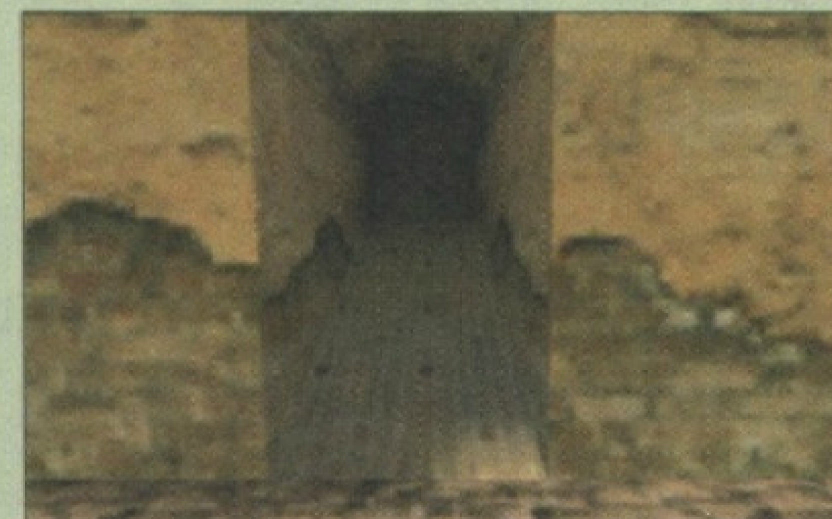

图17：1.5下的通道


图18：1.6下变成阶梯

小房间入口通道从斜坡变成阶梯（图17、18）、部分地点的修改（图19、20）等。


图19：T基地内部的变化


图20：这里少了个箱子

由于地形和一些Bug的修正，de_inferno的警匪双方战术也会产生相应变化，玩家们出于不同的水平和考虑，战术的制订与采用往往不同，因此笔者以下只是进行简略说明。

首先是T的战术。1.5版本中作为主攻方向的A点，1.6下可能仍然是首选进攻方向，虽然如上文中地形变化的第三点所说，连接A点和CT基地的房间的改动对CT更有利，但攻击该点仍然比攻击B点方便，原因在于有3个方向进行攻击——二楼、小房间和长通道口，特别在CT没有AWP的情况下，T以优势兵力从长通道口和二楼同时进攻，成功的把握性仍然很高。要注意的是从长通道口进攻的T在成功占领长通道口以后应迅速占领连接A点和CT基地的房间，否则CT可能会连门都不用出，就在房间里压制A点，把在那边埋设C4的T干掉。

假如T决定突击B点，则速度一定要快，要避免CT利用在T基地外的灯柱和通道的箱子构筑交叉火力压制T基地出口，一旦出现这种情况，估计只有扔闪光弹干扰CT然后趁乱冲出，或者干脆直接转换攻击方向。而且在前往A点的通道上也不能停留，由于地形上的原因，在这里边移动边射击很容易出现偏差，如果对方刚好是个蹲射的打头高手……况且de类地图耗的时间越久，对T越不利。推荐的办法是用闪光弹、烟雾弹等辅助物品扰乱CT视线后一鼓作气冲过去，利用AK的优势解决CT。另外，过去T在攻击B点时，常在外围把闪光弹越过墙头投掷，以晃瞎B点防守的CT，现在这个Bug已被修正了，这也是笔者不推荐冲B点的原因。

如果T认为经济方面的情况对己方不利，可选择在T基地防守，这是1.5时常见的战术。但由于地形的变化，现在T基地几乎处于无险可守的状态，T基地二楼仅剩的几个角落根本不够躲。笔者认为与其在T基地傻等着CT来全歼，不如穿过桥底尝试突击B点来得有用。

对于CT来说，de_inferno变得更为有利。在B点方向上，阶梯状的地形导致CT远距离压制的成功系数大大提高，即使分兵防守，CT也会因为T受到影响的射击而胆气十足。不过1.6下炸弹点A和B依然相隔很远，要是苦心构筑的防守体系有一处被突破，那么增援另一个点，进行二次争夺的难度无疑很大。de_inferno和de_cbble在攻防特点上很相像，一旦一个点被T占领，水平相当的情况下CT反击时的成功系数几乎可以忽略不计。所以CT前期的有效杀伤和压制至关重要。而A点方向上，瓜棚一侧的箱子仍然很多，T破防后构筑的防线几乎坚不可摧。然而要突破二楼出口、小房间和大通道，T的兵力不可避免地会分散，加上上文说过，首先二楼出口能被CT有效压制，T要是探头，没准.338的马格努姆子弹就会直接掀翻这位可怜人的天灵盖。其次通过大通道进入丁字口后，T的零星兵力可能遭到CT两面夹击，如果强行肃清CT基地到A点的房间，由于靠炸弹点A一侧门外正对着的箱子已消失，偌大一个身体直接暴露在CT的狙击镜下，则T很需要拥有陵南篮球队“勇猛果敢”的决心和优势兵力。

评价：1.6下的de_inferno不再像1.5那样是T进攻的天堂。良好的前期压制和有效的防线足以使CT占尽优势。但是只要T成功破防，局面又会回到1.5的老样子。P

历经4个半月的等待，暴雪终于发布了《冰封王座》1.13版补丁，虽然早在1个月以前这个补丁的改动数据已泄漏，可是仿佛玩家对于暴雪在促进游戏平衡性上所作的努力并没有广泛认可，甚至包括一些欧美职业玩家都抱怨纷纷，大家似乎都期待能尽快推出1.14版补丁，不仅仅是为了修正1.13成群的Bug，还为了完善游戏的平衡性。我们与其怨声载道，还不如仔细看看，认真思考一下哪些东西真正被改动？这些改动会带来什么影响？如何根据改动在实战中调整战术以适应暴雪送给玩家的这份圣诞礼物？本文就对此进行要点分析，希望对1.13版不太了解的玩家能有所帮助。

ASUS 华硕“超级平台杯”《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（十二）

我们一直在努力 TFT 1.13升级改动全剖析

■青海 周星

编者按：这是本次征文的最后一篇稿件，历时半年的TFT战术征文终于结束了。在这期间编辑感慨良多，从来没有哪款游戏的投稿量达到了如此惊人的地步，许多玩家坚持不懈投稿的精神令我感动。由于稿件太多，在给玩家回信时发生了一些遗漏情况，也许有玩家在翘首企盼我的回复，但是最终却没有等到，小编我在这里向大家致以诚挚的歉意！

获奖名单将在下期颁布。征文结束了，魔兽之路仍将继续下去。


人类和兽人不得不老老实实地用5农民采矿。


暴风雪的威力在超过5个单位后减弱。

人类联盟

最大的改动莫过于民兵。民兵现在只能由玩家最初始的城镇大厅或者是任意的要塞和城堡来创造。这个改动看似削弱了民兵，其实重点在于限制了速开双基地的打法，使得对手在和人类对抗中可更好地骚扰分基地，因为他们现在无法利用民兵进行防守未升级的分基地。在1.12尤其是LT地图中人类双基地开局似乎成了其他种族的噩梦，民兵本身由农民起义而来，是解燃眉之急的，怎么能将他们列为正规军呢？因此对于人类玩家来说这点是绝对可以接受的。通过最近的Rep总结，以后比赛中会渐渐流行单基地开局，这样即使开辟分基，也需要用防御塔来取代以前超强的民兵。

其次就是山丘之王的风暴之锤的改动。现在任何等级风暴之锤的震晕效果对一般单位持续5秒，对英雄持续3秒。以前它在1级时就有这种震晕效果，但是每升一级对一般单位增加两秒，对英雄增加1秒。不过2级和3级的伤害分别是225和350。关于这个技能的改动应该说是仁者见仁，智者见智。根据大部分玩家的反映，应该说风暴之锤现在只是有限地削弱了一点点，或者说是变化了一下。暴雪仍然支持人类这位英雄强力狙杀的能力，所以现在这个技能带来的是瞬间伤害提升，而后来的间接伤害减少。尽管许多玩家都觉得提升的那点伤害远不如眩晕时间划算，但人类和非人类玩家其实都不太在乎此点改动。针对这点改变，在和人类对决时，应适当在英雄身上带好治疗药水，特别是那些生命值少的英雄，就好像在对付范围攻击魔法时带好治疗卷轴一样，带好治疗药水能让你的英雄更加安全。

大法师的暴风雪也不像先前那么嚣张了。暴风雪的伤害现在有了上限，这个伤害上限当暴风雪每次攻击超过5个目标时就可体会到。也就是说每一场暴风雪当它洒落到5个单位以上后威力将会平均分配，即超过5个单位则对每个单位的伤害减少，人越多暴风雪的威力越小。其实这一调整的影响并不是很大，尤其在1VS1的对战中很少涉及，除非你能将对方的大部队包围住不动，然后释放暴风雪来感受变化。针对这一点，有理由相信越来越多的大法师爱好者将青睐水元素。

岸望塔的生命值从500减少到了300，盔甲从5降低到0。这点改动主要是针对先前在战网颇受争议的Tower Rush进行的。到底TR打法是否违背了游戏的公平性在此不予评论，至少此项修改对于心理素质不好的玩家来说是个福音。相应地，暴雪对石工术也进行了改动，防御塔的盔甲随着每次石工技术的升级而增加

两点，这是否会影响到人类的开局呢？

其他关于人类放逐的重新设定以及飞行器的改动并没有引起玩家的注意。最后一点是为了照顾圣骑士而对其神圣之光的魔法损耗降低改动，可惜圣骑士也不会因此坐上首发的位置。

分析了人类的变动后我们不难看出其发展方向：鉴于在1.12中人族过于强悍，暴雪在其他种族联合呼吁下对其进行了有限的削弱，人类不能夸张地从开始使用双矿对付其他种族，需要稳扎稳打慢慢来。可是将这些所有的改动运用到实战当中，人类并没有被削弱多少：Kenshin.WeRRa、SK. Insomnia等GOSU（注：指定级高手）已经证明单基地人类依然强大，中期开矿可用防御塔弥补，加上向来占据优势的科技和多种选择的兵力，可以说人类仍有很大机会统治魔兽世界。



兽人部落

新补丁一发布，在各大论坛听到的是一片Orc拥趸的哭声——兽人似乎再次被暴雪惩罚，甚至连著名兽人选手XiaoT都私下抱怨：如果他放弃兽人而使用其他种族的话，将会比现在的水平更上一个台阶……



民兵的改变让分基地开始依赖箭塔。

兽人改动最突出的是，巨魔蝙蝠骑士的不稳定化合物伤害从900减少到了550，这无疑对原本薄弱的兽人空军雪上加霜。为了弥补创伤，暴雪适当将溅射伤害从100调整到140，并增加了巨魔蝙蝠骑士攻击力，由原先的11～12增加到13～15。虽然说在先前版本中不稳定化合物威力的确过于生猛，对付各种族空军的效果相当明显，可是这次削弱显得过于严厉，暴雪的目的显而易见，他们希望Orc们更多地用蝙蝠来骚扰对方基地，而不是犹如神风敢死队般的自爆。针对这种改动，大多数人预见猎头者的上场机会将会大大增加，可是依然无法弥补兽人制空的漏洞。



以前骚扰力极强的幽灵狼衰老了。

在这之前，兽人首发先知成了定理，利用幽灵狼来进行前期骚扰，牵制对手继而攀科技发展诸如飞龙等高级兵种。1.13还对狼进行了“驯化”：等级1的幽魂之狼现在的移动速度从350降低到320，等级3的阴影之狼现在的生命值从400点提高到500点。1级狼的速度有少许削弱。一个先知率领两只狼杀死对方英雄的现象将会适当减少。不过，大部分玩家不会因此而舍弃先知，阴影之狼的加强理所当然，这让先知的5级技能更加倾向于召唤狼而非闪电链。由于1级狼的少许削弱，使得一些兽人玩家开始使用剑圣作为首发，外强中干的牛头人酋长、体弱的暗影猎手依旧不能担当重任。

静止陷阱的有效区域从500减小到400。削弱的影响不会很大，而且还有萨满这个巫医的兄弟撑腰。牛头人酋长震荡波现在有了大概12个单位的伤害上限，意义与大法师的暴风雪类似，不过好在这个限制在除了团队游戏的比赛中通常不会达到。至于灵魂锁链的变动与其说加强不如说是修正了Bug，（灵魂锁链的持续伤害现在不会致命，它所造成的致命伤害将被替代为减少单位的生命值到1，并且解除灵魂锁链），需要等到真正有人使用它时才能了解其效果。当然这个技能是为了对付集中火力攻击的，这样能让攻击力分散在所有的部队单位身上，如果配合治疗法杖的话效果就更好了。



跳过兵营攀升科技的兽人越来越不现实。

看过改动之后连笔者本身都替兽人担忧，英雄能力的下降、空军的薄弱使得兽族在艾泽拉斯的股指持续下跌，亚洲战网上本来就为数不多的兽人选手将会背叛兽人么？难怪有网友搞笑地说：兽人粗犷野蛮的造型与亚洲人的审美品位相差实在遥远，因此Orc在亚洲很难获得令人满意的支持率。虽然只是搞笑，但高手匮乏会随之带来许多诸如战术研究减少等问题，以往兽人们也有过一些新颖的打法，可并没有几个能长期坚持下来，包括多次取得国内比赛冠军的XiaoT都依赖其在星际时代积累的过人操作技术。我们不能抱怨种族的不平衡，而应当苦心钻研兽人战术，并不单单依靠兵种强弱来取胜。



利爪德鲁伊的加强让知识古树焕发了第二春。

1.13中兽人在对决各种族时的战术到底怎样，我们目前还没有明显地看出，但至少有几点可以肯定：兽人不得不一步一个脚印，从咕噜兽开始慢慢攀升基地，同时避免和对手撑到后期拼空军，猎头者将是个不错的选择，而投石车也不





守望者暗影突袭的削弱并不代表她不是一位好英雄。



配备尊贵手镯、速度之靴的恶梦猎手被重用。



兽王和那加海巫仍是最流行的中立英雄组合。

能忽视，别忘了骚扰，更别将蝙蝠骑士打入冷宫，好好利用包括商店物品在内的每一个单位吧，相信兽人会在不久雄起！

暗夜精灵

记得ROC时代曾有段日子NE的强大引起了Blizzard不满，一系列的修改让精灵族无所适从，可众多亚洲高手的研究使暗夜依旧在魔兽中占据了很大的优势，直至1.12，兽王＋弓箭手/女猎手成了虽然单调但相当实用的战术，尤其是暗夜抛弃本族英雄投向兽王的怀抱更是让其他种族嫉妒不已。1.13果然对兽王进行了改革，效果却并不令人满意，在此请允许我将兽王归为暗夜一族，因为事实也正是如此。

兽王的力量从25降到22，盔甲从1减到0，看似减少了75点生命值及1盔甲，使得其受到+6%的伤害，但他仍然非常强大。即使暴雪顺便削弱了战鹰的HP并限制了对空能力，可是由于战鹰很强的魔法攻击，对1级近战单位杀伤依然很大，与其减少其HP不如降低攻击力。此外，豪猪没有作调整使得玩家钟爱于此，猪猡不仅有数量优势，穿刺攻击又是TFT的主流，不错的攻击力+嗜血+耗魔少，可以说让兽王有了更多的选择，因此说兽王的削弱是治标不治本。

守卫者暗影突袭等级1的持续伤害从每次15降低到了10。这也同先知灵魂狼不痛不痒的改动有些类似，她依然是猎杀对方英雄的首选。小精灵的爆炸吸收魔法从100降低到了50，引用魔兽战术研究者Durandal的话："再好不过了，现在你的法师终于有法力来释放魔法了，终于可以被精灵龙攻击了"^_^。而弩车伤害从36～53改到39～50，由于平均攻击力不变，所以效果也不是很明显。至于建筑物通过吃树补充生命值，从原来10秒恢复200点生命值提高到30秒恢复500点生命值，也就是说现在吃一棵树后便不必理会它，继续你的工作吧。

其实，真正属于暗夜的变动在于利爪德鲁伊的升级时间分别从45秒和1分钟减少到25秒和35秒。似乎暴雪看腻了满天的女猎手/弓箭手，他们希望更多高级兵种出现在战场，利爪德鲁伊自然被加强，外加树妖攻击力从16～18增加到17～19，暗夜不再会是一片黑糊糊的部队。这一点从最近的Rep中可以看出，越来越多的暗夜高手尝试攀升科技后从知识古树生产部队，效果相当不错，这也使得暗夜能更加容易掌握战斗的局势，牵制对手发展。

1.13的暗夜到底什么样？许多高手的录像已给了我们答案。英雄的选择方面更加灵活，兽王、守望者都是首选，甚至连沉寂很久的恶魔猎手都有了出场机会。越来越多的恶魔猎手在商店购买尊贵手镯、速度之靴后性能大大提升，无论是攻击力还是速度都相当有优势，早期用来单挑及骚扰再合适不过。兵种方面更加平衡，传统的月之女祭司率领女猎手大比拼和兽王带着弓箭手快速Creep再到决战将越来越少见，更多新鲜的打法研究让暗夜趋于强大。如果加上个人感情的话，可以说暗夜比可怜的兽人更加受暴雪的垂青，尤其是亚洲BN转型暗夜的选手已增多，高雅的精灵们能否继人类后统治魔兽大陆呢？

亡灵天灾

亡灵的1.13升级改动项目较少，不过变化却是最大，也符合亡灵在魔兽地位居中的现状。修改主要集中在女妖身上，暴雪做出了一个全新的女妖，如何利用，需要亡灵Fans的研究。

女妖的占据技能跟原来效果一样，不过中途增加了4.5秒等待时间，该期间内被占据单位无敌但不能移动。女妖本身承受3倍伤害。眩晕、回城等效果会使法术中止，此时女妖恢复到以前状态。这个技能可以说进行了全新设定，他们在使用占据时需要承受加倍的伤害，对于其他种族现在可更轻松地将其击毙。由于反魔法盾不再保护单位免受比如震晕效果的伤害，所以你还可方便地中断这个法术。对于UD来说，尝试大规模的占据是相当不明智的，尤其是当对手出现大量变身熊或牛头人时，大量女巫的出现还不如空军的效果划算。究竟占据被削弱程度多大我们不得而知，这是一种使用方法的改变，还需要实战的验证。

反魔法盾不能被驱散，它吸收对于目标的头350点魔法或者魔法伤害，但不

给予魔法免疫。注意这个魔法吸收法术的附加效果无效，例如昏迷、瘫痪，或者法力剥夺。玩家对于女妖这项最有用的技能变动争议较大，认为暴雪将其完全进行了重新设计，原本依赖这项魔法的人将非常失望。从某个角度说现在这个技能就有点类似于巫妖的霜之护甲，只是霜之护甲抵御一定的近战/远程攻击，而反魔法盾保护的是魔法攻击和技能的伤害，在原先1.12中一片绿油油的场面将减少，如果使用也只需给予英雄，即使他们不再能避免头晕目眩的魔法。唯一的好处是它不能被驱散，并且可以和别的有利技能叠加使用，比如你可在加上反魔盾的同时再加上邪恶狂暴，这样会抵消邪恶狂暴造成的伤害。总而言之，这个技能带来的效果和其消耗的150点魔法值并不成正比，依赖法师部队的玩家暂时还是练习食尸鬼和地穴恶魔的操作吧！

说到地穴恶魔，暴雪这次将蛛网升级花费从75/75增加到150/150。这个改动只是增加了资源的消耗，在对战的中期150木材并不算什么，St_Gostop的蜘蛛流依然猖狂。

灵魂之触消耗的魔法依然是一个单位2点，5个单位及5个单位以上为10点/次，补充的魔法由4点降低为3点。这个改动也比较能让亡灵族接受。

通过观察亡灵的最新动态，不难发现凭借现阶段的战术和操作水平，亡灵还是可以取得很好的成绩。自ROC时代亡灵单单依靠食尸鬼便令人刮目相看，所以改动方面对于现阶段战术也不是有很大的影响。地穴恶魔还是很实用的家伙，女妖被少量地运用到战斗中，2级主基地的扩张或者是快攀出毁灭者＋霜龙能更好地支持地穴恶魔。当然，不排除有更多的玩家能通过女巫的“新魔法”来研究新颖战术的可能。

补丁还对整个游戏的细节方面进行了调节，譬如中立英雄及生物。兽王已在暗夜中提及，但这里还是要注意一位在1.12时期被兽王风头掩盖的中立英雄——那加海巫，她移动速度从320降低到了300，霜冻之箭从每箭消耗7点的魔法增加到消耗10点魔法。暴雪明察秋毫，也将其象征性地削弱，不过比起深渊领主和黑暗游侠的重视程度，她仍然能成为各个种族公共的强有力的辅助英雄。此外，一个比较重要的改动就是修正了采集金子的方式，先前一直被大家默许的夹4农民采金方式被修正，也就是说人类和兽人还是老老实实地训练5个农民来挣钱吧。还有许多的东西我们在这里无法一一描述，包括宝物的修改、地图平衡性的调整（最为突出的就是Turtle Rock被放在玩家基地之间的两只大海龟会掉出更好的宝物，去掉了分矿上中立生物的小治疗神符。通过实战可发现明显不同，不会出现先前那种Creep中间海龟后还是满血的现象了）。大家可浏览各大魔兽站点查询1.13详细改动列表。

至截稿时新补丁已发布了两个星期，看到大家的埋怨也渐渐减少，更多的是各个种族新战术的研发。人类以单矿开局为起点重新冲击宝座，兽人依旧如苦行僧般地探索制胜法宝，暗夜无论从英雄还是兵种方面有了更多选择，亡灵在继续地穴恶魔的同时开始尝试其他部队组合。如果非要给这次补丁后各种族的能力排名的话，以笔者个人来看，第1是人类：仍然大气，可已不如以前那么嚣张；第2是暗夜：越来越灵活，她们不仅仅拥有兽王；第3是亡灵：长期的隐忍和修炼让人恐惧；第4是兽人：如果他们能如亡灵般的磨练，受到更多如暗夜般的支持者，嗜血的他们会证明自己的能力。以上排名纯属BN排名分析，并不能依此来判断比赛对决中的胜负，譬如XiaoT作为Orc选手在最近仍然取得GOC冠军，战网排名也一直攀升到前20位，各个种族依旧拥有自己可以依靠毫不逊色的法宝。

暴雪1.13补丁没有让玩家全体通过，许多不平衡点和烦人的Bug依旧存在，但他们在向正确的目标努力。就像职业选手Mouz|Spell所说：“这个补丁往好的方向发展了一步，虽然它还不是一个质的飞跃。”让我们等待1.14的到来，希望又是在某个节日暴雪送给我们的礼物！

战鹰的削弱让嗜血豪猪群走向前台。

地穴恶魔+黑耀石雕像是UD的主流战术。

物美价廉的雇佣兵相当抢手。

亚洲战网前20名中只有2位孤单的Orc。

编者按：截至排版时为止，1.14版的补丁被暴雪突然推出。1.14修正了1.13中的主要Bug，其他改动不大。虽然这样的更新有点过快了，但暴雪力求完美的态度仍然是让人赞许的！

秘密潜入（下篇）

■品游轩 大漠奇侠

超人凡人 虚拟与现实之间的潜入者

如同电影一样，游戏中的各色潜行者都被赋予了不同的性格，这远远不是复仇故事那么简单。比如所谓的赏金杀手，代号47是其中最好的代表。47是一名疯狂的博士用数名罪大恶极的囚犯基因造就的，他生来就是为了杀戮。然而后来他洞悉了他生命背后的真相，游戏的主题便显现出了宿命和赎罪的感觉。在后面的故事里47仍然是冷血的，但他自己开始在道德的层面上思考他的职业，而他在命运和现实中艰难求生的故事也的确会使人印象深刻。



Fisher用夜视模式，在黑暗中潜行。

相比而言，《细胞分裂》中的Sam Fisher则显得较为苍白，他在游戏的大部分时间里显得比代号47更为冷漠和无动于衷。并非他的天性使然，而是游戏开发者忽略了对一个特殊人物内心世界的描绘。往往在动作影片中，没有人愿意花费笔墨渲染角色的性格与内心感受，然而通过情节的推进，这些内在的东西往往会在故事中或多或少地表现出来，而游戏中的人物无法进行细腻的表演，却可以通过特殊的动作行为、旁白等手段帮助玩家建立这样的印象。可惜的是，我们没有看到Sam Fisher这个最接近真实特工的特工在任务之外究竟处于什么样的状态，这是十分遗憾的。



《无人永生2》中的Kate使用化尸粉。

与Fisher相比，《合金装备》的主角Snake则要饱满得多，这得益于游戏中不厌其烦的、甚至有些冗长的故事交代，使得玩家能层层深入，了解故事的真相，又能同时了解人物内心的痛楚和忧愁，这是东方人制作游戏时独有的细腻思维所赋予的。当然又如《无人永生》，它的世界有时是奇怪的，或者荒诞的，比如那些攻击Kate的敌人都是一副小丑装扮，而一个小Boss竟然是骑着独轮车的侏儒，加上Kate自己的美女身份，遇上这些奇奇怪怪的事情似乎也不算奇怪，最后游戏慢慢偏离了它表面上的间谍幌子，变成了一出戏谑的滑稽剧。这大概就是游戏开发者们想要得到的效果吧。

当我们在电影或游戏中贴近一个人物的内心，我们往往能因此而生出或敬佩或慨叹的情感，那一刻这些神秘人物仿佛降落成一个凡人。而在现实中，我们却无法真正靠近这一人群，了解他们的苦与乐，而这些人的遭遇往往是我们难以想象的。

根据最新解密的二战期间英国特别行动处（SOE）的训练教材，当时的特工就必须学习一系列破坏和暗杀的技能。训练营设置在加拿大安大略湖畔的边缘小镇上，特工们要学习跳伞、爆破、徒手格斗、枪械、杀人等基本课程，游泳耐力训练、攀崖也是需要苦练的科目。其中让人不寒而栗的是，他们必须学会在不幸被捕并遭审讯的情况下求生或自杀的本领，因为一旦被逼供出机密，将会有成百上千的人因此而被牵连，所以特工们在执行任务的时候，也都随身携带一枚剧毒药片。

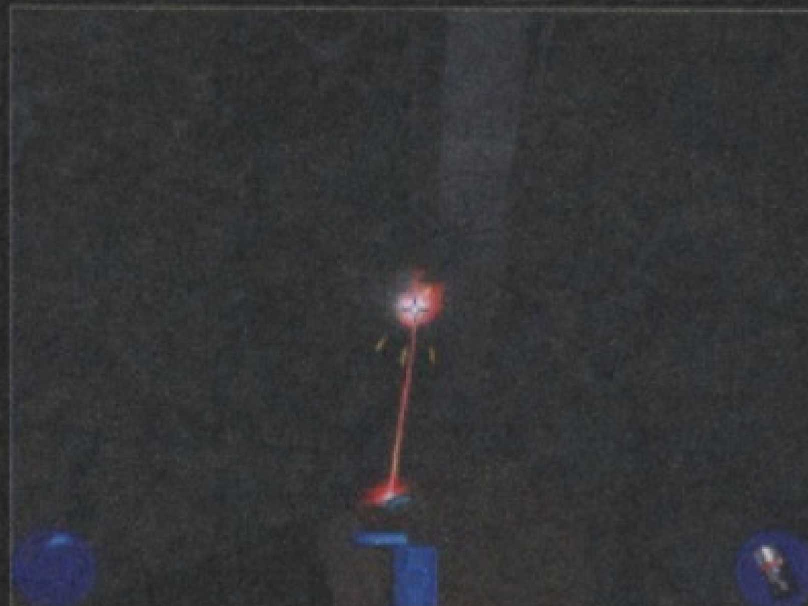
能在艰苦的环境中锻炼成才本是困难的，而在他们学成之后会面临真正能称得上是生与死的考验。如果不是有报效国家的信念、超人的意志和强健的体魄，是没有可能坚持下去的，而一旦进入敌人内部则更加需要智力上的角逐来确保自己的生存。但话又说回来，作为游戏的参与者，其实最缺乏的就是这种面临危机时的考验，一旦你手中的英雄死亡，你可以重新读取进度；一旦你熟悉了游戏的情节，就可以按部就班，甚至利用Bug骗过电脑扮演的敌人以达到目的。最终你会发现，你的游戏人生不过就是过了大大的瘾罢了，你的经历和现实中的特工们是永远无法比拟的，特别是永远不要指望了解一个特工的内心世界。正因为如此，一位前以色列女特工尼玛·扎玛尔最近出版的自传《我不得不杀人》，恰恰为我们打开了这样一扇虚掩的门。


敌人不知道这个微型摄像头是什么东东。


《黑鹰坠落》剧照：陷入重围的特种兵。

亦幻亦真 虚拟与现实中的间谍道具面面观

漆黑的夜晚，一个黑影闪现在摩天大楼的顶端，利用电脑控制的滑索，黑衣人开始沿着笔直的楼壁垂下，精确停在一层楼的百叶窗前，然后轻松地进入房间，这是电影《偷天陷阱》中的一个场景。一旦进入电影或游戏世界，那残酷的特工或间谍生涯就重新焕发了浪漫情怀。好莱坞的电影人几十年来都在致力于动作片的全新探索，而我们今天能够想象到的几乎所有惊险与刺激的场面都来自于不断发展的电影魔术中。从20世纪60年代开始，007系列电影揭开了秘密行动与间谍题材电影的崭新时代。40年过去了，詹姆斯·邦德已经更换了5名主演，然而有关007，更准确的说是针对间谍生活的崇拜却一直没有停止过。007电影已经形成了它的老套路：永葆青春的邦德，魅力四射的邦女郎，以及永远的军需主任Q博士。


《007——夜火》里邦德的强悍手表。

Q博士永远都是007电影中的配角，他的出现不过是给邦德提供几款特别的“小玩意”，但这些小物件却一直都是在剧情中起着决定作用的致命武器。六七十年代，邦德手中摆弄的是带飞镖的香烟、能模仿声音的发音盒，或是装有炸药的精工手表，进入21世纪，邦德竟然能驾驶可以隐形的奥斯汀·马丁轿车横冲直撞了。想一想，早期007电影中的若干物件至今都没有被真正制造出来，邦德的这些道具也够前卫的。

在这方面游戏制作者也没有放弃炫耀他们的想象力。在根据007电影改编的游戏中，邦德的武器库仍然令人羡慕，精巧一点的有带透视功能的相机，厉害的包括可发出激光束切割金属的手表等。遗憾的是，游戏中的这些间谍用品大多还是以电影为原型。就以手表为例，007电影中就出现过欧米茄、劳力士、Seiko等牌子，功能也不限于切割，1973年的《生死关头》（Live and Let Die）中，邦德的手表带有极强的磁力，甚至能吸住飞来的子弹。

一旦脱离邦德电影的禁锢，游戏人往往能想到许多意想不到的点子。眼下的一些游戏往往借助于邦德电影的躯壳招徕玩家，像《无人永生》这样的大作，开始也是模仿007电影的外在形象起家的，无论是它的故事、游戏中的背景音乐，看上去都和邦德片类似。这样做可能有些投机取巧，毕竟人们很快就能在游戏中找到那种熟悉的感觉，不过聪明的是，游戏开发者并没有空拉一个007的架子而没有丝毫新意。在他们的设计中，女间谍Kate Archer是完全个性的，她的用品也十分女性化，例如口红照相机之类的，恐怖一点的武器还有飞镖、化尸粉等。Kate的间谍生涯往往显现出些许浪




007最新一集《择日而亡》里的“奥斯汀·马丁”隐形轿车。


《无人永生2》里Kate的解码器。


制成唇膏形状的手枪。


隐藏在鞋底的发报机。

漫情调，比如你可以撒下一堆糖果或扔出一只香蕉皮滑倒一大片敌人。《无人永生2》里的新鲜设定已经使人们摆脱了那种女性邦德的感觉，越来越有自身的味道了。

另一款受人瞩目的游戏是《分裂细胞》，尽管游戏存在这样那样的弱点，但是不得不承认，在Fisher的背包里蕴藏着全世界最为真实、全面的间谍工具，且不说各种各样的枪械，光是那些夜视镜、热视仪、摄像头干扰雷或可发射的微型摄像头就已经令人大呼过瘾了。

某种程度上，作为电影的一种延伸，游戏也会模仿和再现电影中的某些经典片段，这其中有些可以算作巧合。比如在《合金装备》中，Snake要一边躲避直升机的攻击，一面顺着绳子从摩天楼上降下。在游戏《007——夜火》中，邦德也会在手脚上穿戴吸盘，爬上高楼。这都是很多影片中拍滥了的情节，只不过在游戏中一出现就显得别有风味了。在最近改编自60年代经典电影《绝命大逃亡》（The Great Escape）的同名游戏中，再现了更多电影中的类似情节。

说了这么多，只是在历数游戏和电影中的间谍行头，它们在现实中会是什么样子呢？2002年夏天在美国首都华盛顿，一家“国际间谍博物馆”开张了，这家博物馆并不是由官方兴办的，而是几名身在美国的老间谍筹办的。他们中间既有美国知名的退役间谍，也有从前苏联逃到美国的前克格勃人员。博物馆中展出的琳琅满目的间谍工具最令游客兴奋了，其中有常见的微型相机、密码机，也有精巧的戒指手枪、唇膏手枪，人们还看到了中空的钱币、挖空鞋跟的靴子，甚至能射出毒镖的雨伞等。就是你想逃命，也可以从皮箱里掏出可折叠的小型摩托车，在敌人看得目瞪口呆时扬长而去。

现实中的间谍们总是考虑那些实用的工具。中空的钱币可以神不知鬼不觉地与同伙交换情报，戒指手枪虽然没有太大火力，但用在临死前的最后一搏也十分有用。在游戏和电影中，没有实用主义的束缚，人们的思想也变得天马行空，许多虚构出来的间谍用品也显得极为夸张。还记得在1967年的007电影《雷霆谷》（You Only Live Twice）中，邦德竟然拥有一架可短时间拆运和组装的轻型直升机。虽然机型很小，但火力一点也不含糊，可发射的武器包括对地火箭、对空导弹、专门对付雷达的铝箔布撒干扰器等。相比之下，Sam Fisher的那些装备就显得比较接近现实了，而不像Kate Archer那样显得过于浮华。当然，尽管游戏和电影中虚构的东西很多，但它们剧本作者中的一些人可能会有在情报部门工作的经历。007的原创者、英国作家兰·弗莱明就是一个例证，他年轻时曾是英国皇家海军的一名情报人员。反过来虚拟世界里那些构想中的武器装备甚至给了情报部门新的灵感，中情局的几位老特工曾经感叹：“我们为什么没有早点看到《碟中谍》呢？当年我们要是有片中的那些工具该有多好。”

和平的消亡 我们只想在游戏中“秘密潜入”

间谍、特工这些古老的职业，伴随着人类社会的建立就产生了，间谍、特工这些致命的词汇，伟大者如林肯也未能幸免。只要这个世界上还存在怨愤和不公，他们就要存在下去；只要还存在猜忌和怀疑，他们就仍旧不能消亡。也许会有一天，我们只能在历史的只言片语里了解一个叫杀手的行当，然而在今天，黑暗中的枪声仍然不时响起。就在911两周年纪念日的前一天，瑞典外交大臣安娜·林德在一家商场中购物时遇刺身亡，这提醒我们黑暗中的仇恨和罪恶远未离开我们。

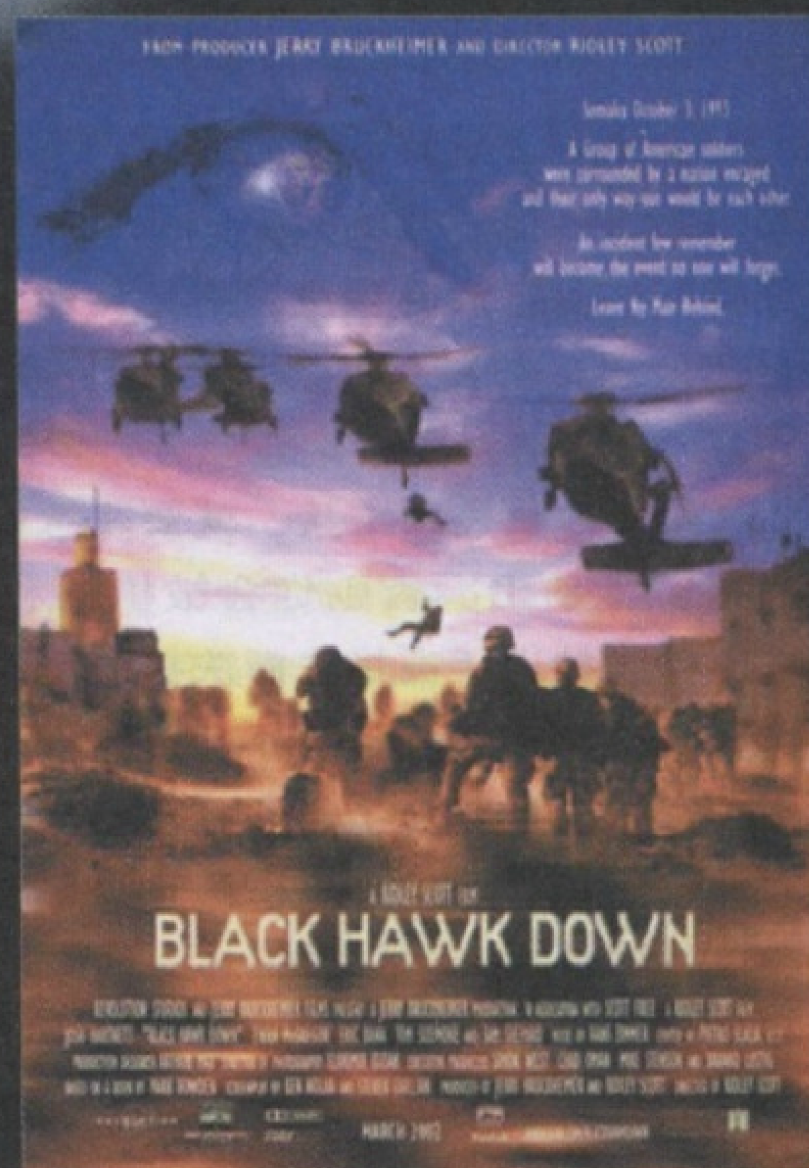
秘密行动或许会造成历史暂时的曲折，但终究不能违背历史的规律。就如同林肯被刺没有改变他解放美国黑人的政策一样，秘密行动尽管成为电影中热门的题材，甚至可以在游戏中尽显威风，但其作用其实远不如看起来的那么重要。

终究秘密潜入只能是战争的特殊形式，它有很强的局限性，作为战争的辅助手段，起到尽量减轻己方损失的作用。历史上似乎还没有过任何一次战争是通过单人独骑的秘密潜入而结束的。类似007电影里一个人横扫整个基地的情节不过是现实中的天方夜谭而已，“不战而屈人之兵”在很大程度上也不是通过“秘密潜入”而实现的，而只能出现于实力对比悬殊的情况之下。

反过来，秘密潜入因为目标直指对手核心，而且要在一个陌生的环境里行动，因此需要相当大规模的组织保障，而且危险性极大，虽然一旦成功就会给敌人造成极大损失，但在实际中成功率相当低。

1993年10月，由美国陆军德尔塔（三角洲）部队和游骑兵部队120名精英组成的特别行动小组，受命深入索马里首都摩加迪沙完成双重使命：为当地群众提供人道主义援助，同时捉拿索马里军事政府的两名高级将领。但由于准备不足和情报错误，使美军陷入包围，两架运送美军的黑鹰直升机被索马里军队击落，其中一架黑鹰上的全部官兵当场死亡。这样的情节大概众多影迷再熟悉不过了，这便是根据真人真事改编的美国电影《黑鹰坠落》中惊心动魄的一幕。在编织了虚幻的007神话之后，电影也揭示了秘密行动中最残酷的一面。

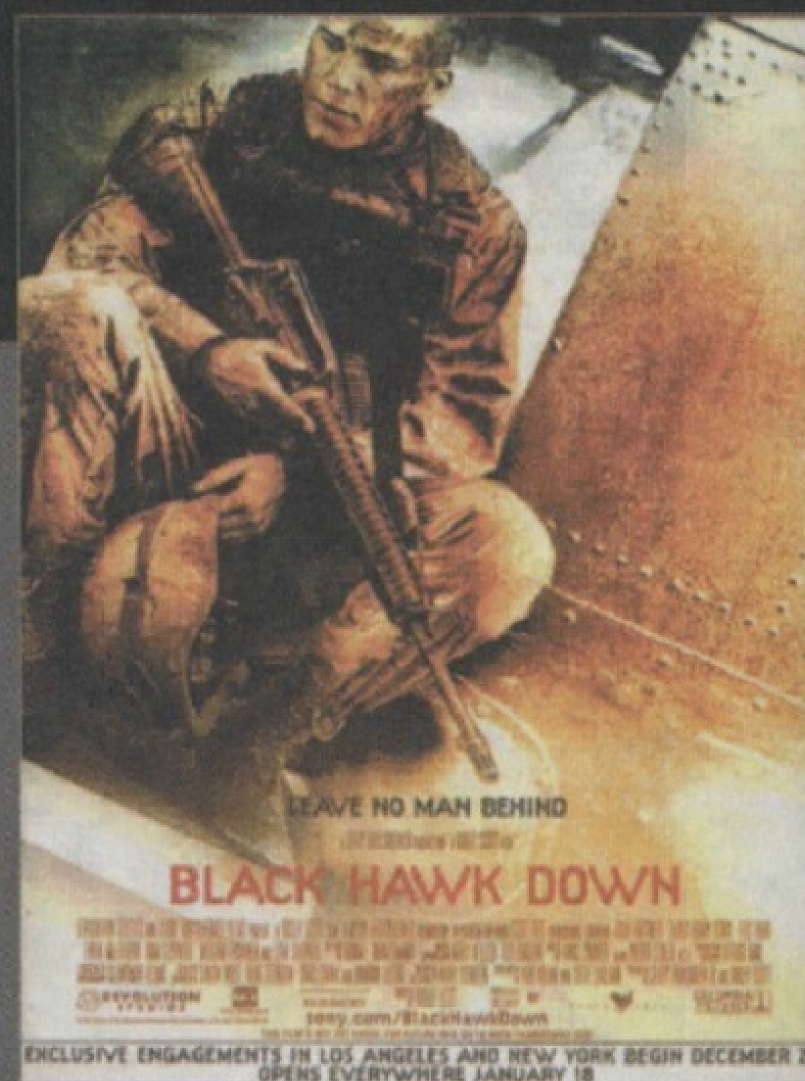
我们再来审视一个被看作是极其成功的潜入作战个案。1976年6月27日，4名巴勒斯坦人和2名西德人在希腊雅典机场武装劫持了一架从以色列飞往巴黎，途径雅典的大型客机。机上的242名乘客绝大部分是以色列人，恐怖分子的目的是要用人质来交换被关押在以色列和欧洲几个国家的53名巴勒斯坦人。随后，以色列立刻成立了应急指挥部，先经过外交部斡旋让恐怖分子将时间延长到7月4日，而另一个秘密行动小组则开始了一个被反对者看作是“集体自杀”的营救计划。由于飞机降落的乌干达距离以色列4000公里，这中间相隔着五六个与以色列敌对的伊斯兰国家，指挥部下达了飞机低空飞行，以躲避敌国雷达网的方针，同时通过多渠道搜集资料，在沙漠深处用最快的速度搭建了一个和乌干达机场同样比例大小的土木结构模型。突击队员在这里花一天时间演练了32次营救的步骤，直到模型大厦几乎坍塌也没有停止。当这一切完成之后，时间已经到了7月3日，这时作战计划已经详细到无懈可击的地步，连伤员救护、空中加油、飞机失事、出现误伤等细微的地方都安排得天衣无缝。闪电出动！为了躲避雷达，以色列的运输机群以仅仅15米的高度飞过了红海，到达乌干达机场后假称是运送恐怖分子要求交换的巴勒斯坦人的飞机开始强行降落。同时潜伏在乌干达的以色列间谍化装成乌干达总统，坐着豪华轿车同时出现，当机场卫兵放松警惕时，以色列人两边里应外合，用闪电般的速度迅速解决了机场卫兵，两支突击队分别解决了机场卫兵和恐怖分子，并用反坦克导弹将机场内的战斗机炸了个干干净净，当真的乌干达总统率兵来到时，以色列人早已全部撤退了。这是世界军事史上一次被看作是奇迹般的大规模潜入作战，行动队员们的行动完成得就像“航天对接器”一样准确。但在这近乎完美的过程中，突击队的地面指挥官约尼中校还是阵亡了，令人嗟叹不已。



《黑鹰坠落》讲叙的是一次失败的潜入，一次成功的营救。


在沙漠中搜索的美国特种兵。

面对生命的逝去，没有人能对此麻木不仁。战争是解决人类争端的极端手段，而我们希望这世界上的人们都能和睦相处，共同创造完美的世界。尽管我们也会抱怨那虚拟的秘密潜入是如此有限，但比起残忍的死亡，我们还是希望在未来任何形式的“秘密潜入”都只发生在游戏里。



《黑鹰坠落》海报。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《海商王》
《疯狂出租车3》

《使命召唤》最高难度生存手册

■湖北　西门赏雪

《使命召唤》是非常逼真的模拟二战的FPS游戏，挑战最高难度，才能体会游戏的精髓，才是一个真实而残酷的战争。最高难度没有任何血包，敌人超级耐打，自己几乎一枪就毙命，所以如何活下去就是最大的难题。

如果你是美国士兵，就要注意以下事项：尽量不要靠近阵地前沿，否则你会被机枪和狙击手打得站不起来，用步枪远距离优先解决机枪手，其次是狙击手。不要往炸弹坑里躲，炸弹不会在同一个地方落两次的定律在这里行不通。每个窗户都需要仔细检查，背后都可能有隐藏的枪手。投掷手雷要算准时间，否则敌人会投回来，躲避手雷应尽量找掩体。有时正面遭遇机枪扫射，尽可能利用废墟绕到机枪侧面解决之。除了手中的枪，你可以信赖的就是你的战友了，关注他们的行动，注意保护他们，唇亡齿寒的道理相信谁都懂。如果手雷充足，进房间之前最好扔手雷，然后进去清理（墙壁是不能穿透的），有时手雷可以将敌人逼出来击毙。面对坦克千万别逞能，手雷对它无效，寻找火箭筒消灭它。特别说明在"兄弟连"那关，敌人机枪火力非常猛烈，人数众多，拿下机枪是关键，但你可能在战壕里被打得抬不起头来，此时就要估计方位，投掷手雷解决机枪才是上策。

如果你是英国红魔，恭喜你，你是特种精英！最激动人心的就是守卫大桥的任务。那辆桥头坦克是否令你头痛？爬到桥另一边，利用防空火炮解决它。守卫大桥很困难，实在不行就躲在沙包后面吧，熬到一定时间，跟着撤退就行了。有个地方需要你用MG42机枪掩护战友，MG42是个好东西，但千万不要拿着它疯狂扫射，因为你会被打成马蜂窝的，象征性拿它开两枪完成任务即可。这一关最好躲在桥头的地堡里面，拿火箭筒干掉几辆坦克即可过关。

如果你是苏联士兵，为了斯大林冲吧！苏联第一关是很头痛的一关，尽量不要抬头，也不要后退，否则会被枪毙。你需要严格听从指挥，当那名狙击手喊：GO！GO！你就得马上依照吩咐冲到指定地点，否则只能Game Over。面对敌人的机枪，你一味冲锋，肯定是死路一条，多多利用掩体和自己同胞的身体躲避子弹前进，寻找其他的道路。完成防守楼房的任务时，敌人众多，还有坦克，千万不要躲在顶楼，会被飞机炸飞的。利用榴弹枪解决坦克吧，靠自己的智慧和枪法解决敌兵，记住地下室里面还有敌人。驾驶坦克作战就是一个角度问题，多多利用地形打击敌坦克，轰击道路两旁的房屋，炸死躲在里面的敌兵，免得被他们的火箭筒炸。敌人的狙击手和机枪多如牛毛，步步为营吧。多多利用手榴弹消灭暗处的敌人，多多利用F5和F9的SL大法，最高难度通关应该不是梦。

希望我的一点建议能令你更好地完成任务，在残酷的战争中活下来。





兔子不吃窝边草——TFT人族Lost Temple上的速开分基地技巧

■湖北 孤城梦

随着TFT1.13版的到来，游戏的平衡被推向新的高度。由于4个种族都有一定的调整，玩家对新版本也都有些不适应。特别是人族玩家，人族在1.13中被削弱得最厉害，而其中最让人郁闷的是，分基地的农民不再能变成民兵了，由于没有民兵的协助，分基地的防守变得很薄弱，因而速开分基地战术也变得很难实现。在Lost Temple上，许多人族玩家没有双基地开局会不习惯，现在我们要改掉以前的战术习惯吗？不，我发现一个技巧——兔子不吃窝边草，这能让大家将以前的战术习惯更好地保持下去！

人族通常的打法是，大法师带着民兵去打下离主基地最近的一片分矿，然后建设分基地。而对手也都会在第一时间来到人族的分基地骚扰，如果来得快，甚至能和分矿的怪物一起夹击你，这让人非常头痛。在这里，我的技巧是分基地不开在离主基地最近的分矿处，而在离主基地稍远的分矿开设，也就是说，如果你的主基地在12点，那么你的分基地不是开在1点的分矿处，而是开在10点；如果你的主基地在3点，那么你的分基地不是开在4点的分矿处，而是开在1点，其他以此类推。

这个技巧很容易实现，经计算，在各个地点上，农民从主基地走到最近的分矿，所需时间是17～19秒，而从主基地走到稍远的分矿，所需时间是29～34秒，相差仅10秒。而农民的变身时间为45秒，如果去攻打稍远的分矿，减去路上所花29～34秒，民兵还有11～16秒的战斗时间，足够搞定分矿处的怪物。在这里开分基地，敌人不但很难发现，还会误以为你在攀升科技。当你双基地运转，而敌人又对你估计错误，那胜利离你也就不远了！

当然，之前你要派民兵侦察，如果离你稍远的分矿是离敌人最近的分矿，那就改变计划吧，免得撞到枪口上。

《大富翁7》心得

■吉林 赵云字子龙

玩了一段时间《大富翁7》，总结了如下一些经验（在即时制模式下）：

在买地时，开始尽量用S/L大法来多买商业用地（商业地往往好几个连在一起，这种地都占到的话到后期就是致富的黄金道路）。要注意自己的现金，不像6代，现金你基本不用管，7代难度增加，现金用得很快，等剩2～3万时就要从银行中取钱了。

在投资商业用地时首选酒店，因为它既可以收钱，也可以让对手住宿，我方如果此时到对手的领地是不花钱的（和4代差不多），如果没有酒店，就选贸易中心，这个赚钱也很快。房地产公司和电脑公司好像没什么价值，因为如果你要拆对方的房子，用怪兽卡就可以了，要自己加盖可以用机器工人，并且可以自己选择地方，而房地产公司是随机给你建造，至于电脑公司，赚的钱太少。研究所有一个好像就足够了，要记得升级，可以出来更多更好的东西，1级是机器工人，2级是遥控骰子，3级是定时炸弹，4级是睡眠卡，5级是核子飞弹。

如果看到眼前有什么不好的神仙，最好存个档，万一遇到就读档，否则有时你会得不偿失（穷神让你给每人掏10 000，一下就是30 000），还有如果衰神附身就不能投资，这在初期是个很大的损失。当然，对战的时候就不能这么干了。恶魔和天使最好让它们走得远远的（他俩都不分敌我，乱加盖，乱拆房子），可以用送神卡，才10点券。

《铁路大亨3》快速赚钱心得

■江苏 芮超

要想在游戏《铁路大亨3》中赚钱，还得老老实实靠火车运输，但并不是每趟运输都能赚到钱的，想要快速致富，就看看我的一些心得吧！

游戏中要运输的分旅客和货物两类，地图上的每个城市都有稳定的客源要到其他城市去，旅客是游戏初期最容易运输的，你只要购买客车厢就可将乘客运送到他们想去的地方。但很快你就会发现用铁路运送旅客虽然很容易，但运费太少，所以要挣大钱还是要靠运货。运货就要复杂一些了，因为运货必须要找到生产货物原材料的工厂，然后将原材料运到工厂加工成商品，接着再将这些商品送到需要它们的城市去。这就要你对每个城市的供给关系都了然于胸，接着再将某个城市需要的物资运送过去，其间就算路途遥远也无妨，因为这将给你带来丰厚的利润（路途越远，运费越高，你甚至可放弃近距离的运输而专门从事长途运输）。举例来说，你如果将木材运送到需要它的城市，得到的运费自然不低，但如果将木材运送到并不需要它的地方，你只能获得极少的运费，所以了解每个城市之间的供给关系是非常重要的哦！

此外，能否合理规划车厢也将关系到你赚钱的快慢，车厢有客车厢和货物厢两种，我认为最好是客、货分开，运人的运人、运货的运货，这样可以避免到后期你的火车多了后分不清每列火车到底是该干啥的。有些玩家喜欢一个火车头拉七八个车厢，还以为这可以提高运送效率，其实这也是十分错误的，要知道火车的速度和所拉的车厢成反比，车厢越多，火车的速度就越慢（保修费用也越大），而车厢里的货物可都是有保质期的，你在路上的时间越长，货物损坏的也就越多，而你的利润也就越少。请记住时间就是金钱，你交付的货物越快，挣的钱也就越多。所以通常火车所拉车厢的数量最好不要大于最大量的一半，但你也不能就把货扔在站台不管，多买几个火车头嘛，让它们同时跑一条线就是了，这样速度既快，效率又高。有些运输项目对时间尤其敏感，如旅客和邮件，其对时间的敏感程度甚至比牛奶或棉花还大，这也是我建议大家客、货分开的根本原因。

又是一年春来到，因三枫工作繁忙，从本期起由水寒接替三枫为大家服务。这段时间新作大作的发售似乎稍嫌冷清，本期主要是一些经典招牌的升级相关补丁，与时俱进，还是值得推荐的。

■游侠补丁网 水寒

制作人员访谈系列之二：如何观察内存修改器运行时操作的地址和内容

■游侠补丁网 水寒

他山之石，可以攻玉。当你决定制作一款游戏的内存修改器时，或许已经有该游戏的相关内存修改器放出，为了借鉴他们的功能，尤其是比较有特色的不像金钱修改这样相对容易实现的功能，例如角色穿墙，直接利用现有的工具来观察该功能的实现是对哪些内存地址进行了何种操作，是更有效率的办法。

相关工具水寒推荐大家使用Enchanter's Eye，这是游侠补丁网ESPER_PALE奉献给大家的高技术含量作品，比起同类工具中著名的Trainer Spy，它的优越性表现在：

1.支持各种Windows操作系统，包括：Win9X、WinMe、Win2000、WinXP（Trainer Spy仅能在9X下使用）。

2.支持选择指定进程进行监视，比起Trainer Spy的全局监视更为准确有效。

3.难以被反监视。Trainer Spy由于使用VXD实现APIs Hook，所以存在各种方法检测其存在甚至反监视。例如著名的“星际”108b的Maphack工具BitStorm就有反Trainer Spy代码，Trainer Spy完全监视不到BitStorm修改了什么内存数据，而使用Enchanter's Eye就毫无问题。

开启Enchanter's Eye后，点击界面左上角的Select Process选择一个具体的进程，这样一来Enchanter's Eye对内存数据的监视将锁定于指定进程的范围内，大大提高了检索排查的效率和命中准确性。然后点击Start Recording，Enchanter's Eye将开始监视并列出监视清单，此时确保你要观察的修改器的功能正在执行中（相关游戏最好也在执行状态），你就可以在监视清单中看到Enchanter's Eye捕捉到该功能的实现地址和内容了，而且你可随时停止监视或保存清单，那么更多的功能和用法就留给各位去探索吧。

Enchanter's Eye v0.91下载地址：

http://patch3.ali213.net/newpatch10/ee091.zip

《魔兽争霸III——冰封王座》v1.14b简体中文版所有版本通用傻瓜安装包 WarcraftIII：Frozen Throne

修正了从1.12时兽人战役第一章开始即存在的游戏存储问题。改动之后英雄的敏捷得到了调整，而重新读取前一进度之后，不正常的攻击速度也修正了。修正了回城卷轴的问题，在1.14中回城位置将不再被固定在城镇大厅的右侧，而是随你点击的位置而定。修正了因升级骷髅法师技能而导致亡灵巫师无法从绞肉车中产生的尸体召唤骷髅的问题。修正了单位处于邪恶狂热状态下被变羊，或被变形而导致永久减少75%攻击速度的问题。修正了当某一开启了狂暴技能的巨魔狂战处于灵魂链束缚之下，所有其他受灵魂链束缚的单位也同样会受到额外狂暴伤害的问题。修正了当某单位施放持续性魔法时，被精灵龙的魔法闪耀击毙之后死亡单位的持续性魔法会永久存在的问题。修正了连续点击“召集民兵”按钮却没有响应的问题。修正了因补丁问题导致的英雄和单位在特定情况之下施放技能延迟或使用技能无效的问题。修正了弩车剑刃漩涡升级后导致弩车攻击力下降的问题（任意简体中文版本一次性升级成功）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/War3tft114bupcn.exe

使用方法：确定游戏版本为简体中文版，然后直接执行升级程序即可。

补丁效果：任意简体中文版本一次性升级到v1.14b，修正错误、调整平衡性并加强相关设定，游戏时无需放入光盘。

《魔兽争霸III——冰封王座》v1.14b英文版所有版本通用傻瓜安装包

调整了以下内容：

1.不死：反魔法盾魔法消耗从150降到100，不过吸收的魔法伤害也由350降到300。

2.暗夜：精灵龙魔法闪耀的攻击伤害半径由250降到200。

3.中立单位和英雄：织网蜘蛛人的雇佣费用由原来的175金/25木/2人口上涨到200金/35木/3人口。雷霆蜥蜴的伤害值由原来的每只蜥蜴80点伤害降低至每只蜥蜴60点伤害。兽王熊熊的猛击技能击晕英雄的效果从2秒降低到1秒。杀死被召唤的树人（Treants）后不再获得大量金钱（任意英文版本一次性升级成功）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/War3tft114bupen.exe

使用方法：确定游戏版本为英文版，然后直接执行升级程序即可。

补丁效果：任意英文版本一次性升级到v1.14b，修正错误、调整平衡性并加强相关设定，游戏时无需放入光盘。



《疯狂出租车III》补丁
Crazy Taxi III：High Roller

《疯狂出租车》系列是SEGA集团在职业模拟游戏方面的一大成就。这款游戏融合了赛车游戏和模拟游戏的要素，逗趣的对白和新颖的游戏方式让这个系列大受玩家欢迎。本作中有一个模仿赌城拉斯维加斯所开发的深夜地图，画面表现相当华丽。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/CT3cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《极品飞车——地下狂飙》v1.04完美升级档
Need for Speed Underground

如果玩家在原有的20多辆名牌车里仍然挑不出自己喜爱的赛车，本作还允许玩家从现实世界里确实存在的各地厂家购买各种配件来组装自己的靓车，其中包括各种特殊加速器等。另外玩家还可以随时按照自己的心意改变车子外观，比如变换车灯、换些特制轮胎之类的，总之玩家这次可以随心所欲个性化自己的赛车了。当然玩家也需要不断赢得比赛来赚取更多的金钱对车辆进行改装。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/nfs7104cd.zip

使用方法：先复制压缩包中Update目录下的文件到游戏安装目录，执行Dev-rtp.exe升级，然后将压缩包内的Speed.exe可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：将游戏升级为v1.04，且游戏时无需放入光盘。

《家园2》v1.1升级档游侠经典汉化简体中文完美版For Windows 2000/XP
Homeworld 2

由游侠汉化组JEFF_CHEN精心研究制作，联合了著名的家园论坛（http://www.9ccn.net/）进行准确经典翻译，立志将本作汉化成最经典完美准确的作品。本汉化为游戏全部内容汉化的完美版，鉴于本作的完美性，游侠网将此次汉化看作为正式完美中文版。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/h2cn11.exe

使用方法：安装前请先升级英文版本的《家园2》至v1.1版本，然后直接执行汉化补丁即可。

补丁效果：对游戏全部内容进行准确经典翻译的汉化。

《大富翁7》简繁体中文版属性修改器

由玩家亲手进行建设一直是“大富翁”最有乐趣的部分，在本作中，可以不断升级、花样繁多的、功能各异的建筑同样令人大呼过瘾。与以往不同的是，本作特殊设施不再能随意兴建，玩家必须得到相应的许可证才能进行计算机公司、研究所之类的建设经营，增加真实度的同时也给我们提出了新的挑战。同时，全新设计的商业建筑拥有特殊的功能，令人耳目一新，只有掌握各种建筑的效果，才能更好地加以利用，为自己打下坚实的基础，正确选择所建设的设施可能会影响整个战局。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/r7edit.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏，参照修改器界面说明进行修改。

补丁效果：包含卡片系统在内等诸多功能的修改项目。

《隐藏与危险2》v1.03升级档
Hidden and Dangerous 2

本作继续将场景定制在二次世界大战中，场景包括亚洲、欧洲的部分国家和地区。玩家扮演英国军事特种部队空中特勤团的一名军官，除了利用好手上的武器，还需要运用智慧带领4名手下一起完成任务，有时电脑会随任务而增加特别帮手好让玩家顺利完成任务。面对这些全新的任务，玩家必须在每个任务前计划一下战术，以便能更顺利地完成。相比起前作，新作更具战略性。

升级档下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/hd2103cr.zip

官方v1.03升级档下载地址：http://avault.netfire.com/patches/hd2_patch103.exe

使用方法：先运行官方升级档，然后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：将游戏升级为v1.03，修正之前的部分错误。

《闪电战》（中文版）补丁

这款难得的经典二战游戏终于推出了中文版。在秉持CDV制作的一贯风格基础上，更将战斗细节化，比如炮弹击落在轻型机车上，巨大的冲力将机车弹射而起；被炮弹击中塔楼的坦克浓烟滚滚；坦克毫不费力地轧过障碍物；伞兵跳伞时降落伞的陆续打开……真实的战争、人性化的设计、完美的战斗细节、另类的多人模式是本作从众多即时战略游戏中脱颖而出的筹码（感谢NETSHOW网hhhhhttttt123制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/sdzcncd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《星域大反攻2》v1.1升级档
X2：The Threat

经济仍然是游戏中的主要因素。刚开始时，玩家只拥有一架飞船和少量的钱，之后就有机会成为一个富翁。在进行商品贸易时，玩家还可以抢劫竞争对手的货船并偷取他们的货物和矿产资源，建立工厂，用自己的原料来制做昂贵的商品，甚至可以组建由数百艘船组成的庞大舰队。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/X211.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：将游戏升级为v1.1，修正之前的部分错误。

电视梦工厂（New）TV Dream Works

启动秘技模式：

进入游戏后，在片头动画结束后出现主选单时同时按下T、V、D、W四键，屏幕上会出现一个输入框，输入“GoodTVDreamWorks”（注意大小写）启动秘技模式，回车后画面左下角会出现“Cheater”字样，表示成功启动秘技。启动秘技模式的好处是在暂停时可以排节目也可以进行节目的宣传，可以浏览对手的影片库中的节目。

1.启动秘技后进入游戏，按Z键叫出电视台状况数据表，移动鼠标光标至右下方显示总裁满意度的数值框中，按小键盘的“+”就可以增加总裁的满意度，按“-”则降低满意度，总裁满意度高的话，通常比较容易得到资金。

2.启动秘技后进入游戏，光标移到节目名称查看节目属性时按住Tab键，节目的内容说明就会切换显示为以下4个隐藏属性：

①新鲜度：0～40，数值越大越好，该节目每播过一次即会减少，除了新闻节目外其他都会慢慢恢复。

②强度：5～99，数值越大表示该节目越强，但每次播出后，强度会略减，并且不会恢复。

③制作等级：0～9，此数值表示该节目各项制作规模的等级，也是越大越好。

④价值：表示该节目可能买卖的价格，可以评估自制节目的好坏。

3.启动秘技后进入游戏，按下Z键，然后将光标停在奖项图标上（如金像奖、人气奖、文艺奖等），按小键盘的“+”，这样你的奖项就会变多了，除了“光谱奖”不能用此法增加外，其他奖项都可以用这个方法获得。

4.启动秘技后进入游戏，游标移至右上角的垃圾桶上，再按小键盘的“+”，金钱就会10 000、20 000地递增，上限为1亿。

5.启动秘技后进入游戏，在调整收视费率的地方，将鼠标移至每一区的满意度表上再按小键盘的“+”来增加客户满意度，接着把所有的收视费率调成20即可。切记在每个周五要调整一下收视费率。客户满意度有2种颜色，绿色代表已签合约的收视区，桔色代表未签合约的收视区，把桔色区域收视费率调成0，然后周五过完后就会有好几个区域和你签合约，下周一时再把签约的地区收视费率调成20就行了。

6.电视大楼顶层必须建造“演员训练班”、“休息室”、“信息室”、“大摄影棚”、“小摄影棚”及“新闻部”等设施，注意不可以有离职的职员，点选左下角秘书留言界面的右箭头（看下一则留言），累计点选255次之后就有可能发生晓菁转职成为艺人的事件，但不会立刻发生，可能要等一阵子。

寂静风暴 Silent Storm

在游戏安装目录的CFG文件夹下，用记事本打开Autoexec.cfg文件，在最后加上Wirbelwind，在游戏中按下“~”键即可呼出控制台，输入以下密码即可（1表示开，0表示关）：

godmode 1：	上帝模式
game_noai 1：	关闭电脑AI
i_am_an_alien 1：	透明模式
getitem #：	得到#号物品（物品编号从1到489）
setxplevel #：	有成员升到#级
cheat_showall 1：	显示所有敌人

赌场风云 Casino Inc.The Management

游戏中按“Esc”键显示暂停界面，然后输入“loadthedice”呼出控制台，输入以下密码即可：

hitman：	获得1名打手
hitmen：	获得5名打手
cheat：	获得1名骗子
chips：	获得额外的金钱
tm：	获得1名捣乱者
convention：	狂欢开始
fire：	厨房着火
danceforme：	人群跳舞
race：	开车绕城
heads：	人的脑袋变大
puke：	使娱乐场变脏
pukemore：	更多的肮脏物
ufo：	UFO攻击
godzilla：	怪兽攻击

铁路大亨3 Railroad Tycoon 3

游戏中按下“.”键，输入以下密码即可：

upgrade：	所有火车升级到HST125
safety first：	火车不会撞毁
double shift：	货物产量双倍速度增加
trains are in my blood：	可以购买所有火车头
subsidy：	增加100万资金
bailout：	增加1000万资金
we have a winner：	游戏胜利
oops：	火车全部撞毁
all is lost：	游戏失败
passport：	公司拥有所有土地的经营权
go go go：	火车双倍提速

金山游侠

用金山游侠修改《绯苍幻想曲》



游戏很好玩，但你是否会觉得男主角的生命值不够多而不能豪快地砍杀？你是否觉得女主角的魔法不够多而不能肆意施放法术？你是否会觉得钱太少而不能到处进行挥霍？没关系，现在我们就来解决这一系列问题。进入游戏后，记下两名主角的经验值和金钱数，然后在游戏中按“*”键呼出金山游侠，分3个任务分别搜索此3个数值，然后再切回游戏继续杀怪，当经验和金钱数发生变化后再次呼出金山游侠，搜索变化后的数字，虽然经验和金钱都有上限，但改多了不会出现死机或退出，所以就随你改啦。游戏最多支持等级99和999 999的金钱上限，现在你可以为所欲为了。

OP：聊天室管理员，具有踢人（踢出聊天室）、加锁（将聊天室大门锁上，聊天秘密进行中）、改名字（聊天室名字修改）等特权。本期聊天室OP林晓本人是也。

开不了口——网吧罪人

■网友 苟昌迅

才离开没多久就开始相信网吧的空气真正的不好/全部原因是你/熏得我都要晕倒/脚翘起那可恶的模样/还有在你身上酸酸的味道/我的痛苦是你/烦你烦得都会叫/你的味道对我是煎熬/要有你在我有多烦恼/关掉电脑我试着努力向外奔跑/还没跑掉我却已被你熏倒/就是开不了口让你知道/网络游戏让你从不洗澡/你的干净有多重要我后悔没让你知道/安静地听你狂叫看你睡着又不洗脚/就是开不了口让你知道/你的味道让我觉得十分飘渺/吊在半空的香港脚/我只能远远躲着可还是能闻到！

OP：熊猫牌洗衣粉3斤，金鱼牌洗涤灵4筒，速效敌杀死2罐，大力驱蚊香6盘，装备齐全可去网吧。



钝

■福建 庄韵雅

最近玩了《魔兽争霸III》，出乎意料地好，至少没有钝到在我的破机器（CPU 1GHz，内存256MB，显卡16MB）上丢帧的程度，真是让我喜出望外（但我所有图像设置全选低呢）。在玩"混乱之治"的战役时，越深入就越觉得好玩。热键操作（传说是叫"微操"吧？）很不容易。看着e-sports（别告诉我你不知道，这是CCTV-5的节目）的高手们纤纤玉手在键盘上翻飞，真是心潮澎湃……什么时候我才可以像他们那样呢？可是我家鼠标那个钝啊！

OP：我的"魔兽"还是装机时作为测试游戏装上的呢，微操到现在为止也不会。偶的脑子比较钝……鼠标有问题，还是抢电子土豆的去！

手机发言

自从手机投票以来，OP偶每天都有一段时光在收短消息统计选票数目之中度过。有些短消息可不仅仅是投票那么简单。不信，随便找几条给你看看。

手机尾号6587的短消息：7，31，1，天之炼狱，魔剑（尽管把它放在最后，尽管它已经无限期停运，但我仍然认为它是我所有玩过的游戏中最好的，我期盼它早日归来）。

OP：召唤魔剑！红袖，卷轴拿来！

手机尾号3950的短消息：东方不败

OP：东方不败是游戏吗？有这个游戏吗？（开始骚扰紧张工作中的同事）啊，原来是一个游戏修改软件。说林青霞的那位，住口。

手机尾号6196的短消息：1，3，4，7，30。林晓好！

OP：6196好！

手机尾号3509的短消息：网络蚂蚁，金山毒霸，Windows优化大师，金山快译

OP：放着代码不用，你敲那么多字不怕辛苦？

手机尾号0022的短消息：TP Y6 Y12 Y64 <爱你在心口难开>

OP：投票格式非常正确，可最后那是什么——软件？游戏？

手机尾号4520的短消息：R6，R7，R8，R13，R18 可怜的林晓姐姐

OP：5555（痛哭流涕），终于有人深刻理解我了。Walker老大，我要是给他发奖，你不会说我偏心吧？

手机尾号8765的短消息：R36，R38，R48，VirtualDub，GameMaster

手机尾号5938的短消息：R33，R66，R73，R90，网文快捕

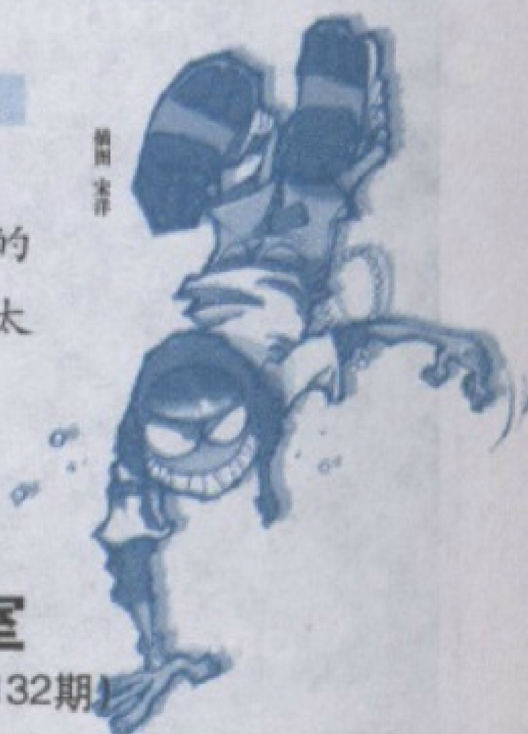
OP：欢迎推荐你喜欢的软件。如果比较适合大众使用，我会将它加入投票名单。

手机尾号1024的短消息：拼音加加 拼音加加 拼音加加 拼音加加

OP：写得再多也只有1票啊。手工统计时绝不会鱼目混珠，机器可就难说了（没法子，AI不够啊）。

手机尾号1366的短消息：31，5，32，5，51，别有忧愁暗恨生

OP：怎么了，恨谁呀？没给你奖品不是我的错啊。喂，你别哭啊，你知道我这人总是心太软……



手机尾号1109的短消息：

OP：你想说什么？想说什么就说嘛。你虽然很有诚意地给我发短消息，但你发的是空内容，知道不？你这样做会让我很困扰……（那谁谁，我聊天室门已经锁了。你去哪里？）

聊天室

（晶合聊天室第132期）

手机投票请往192页



我爱软件

TOPTEN网上投票改版后，投票比原来更加方便快捷。评论也多起来了。关于软件，大家说——

QQ，喜欢没理由！（61.185.215.227）

QQ的新版本确实给人很强的震撼，增加的表情数不胜数，值得推荐！（211.64.128.191）

Windows Media Player9.0的功能已经很强大了，我认为比RealOne什么的好！金山软件没的说，我电脑里都是金山的，支持国产软件嘛！（218.10.24.239）

AIDA32是一款很好的测试软件，可以测出大多数硬件，列出一般信息。如所选硬件的官方网站、驱动下载地址、CPU实际频率、显示器出场日期、电源各电压输出大小……带着它到电脑城购买硬件也许能把JS吓得冒冷汗^_^（211.96.230.119）

WinRAR：我压，我压，我压压压……。
QQ：你好，聊会儿吧！：）
CloneCD：傻瓜级克刻软件。
RealOne Player：我只用它看动画和电影。
金山毒霸：病毒我不怕！！！
（211.158.82.81）

好软件应该越来越小。（218.26.207.61）

ACDSee：没有办法，用习惯了就离不开了！
Internet Explorer：戒不了你！
MSN Messenger：我都说了，我不崇洋媚外，可是为什么我身边的人都在用它？
QQ：上网必用东西，已经和日常生活联系到一起。我一同事（女的）选电脑的标准就是必须有QQ，我狂晕！
金山毒霸：现在的网络真是不安全呀，还是小心点的好！
（218.58.83.132）

紫光拼音：我的最爱！（220.173.24.250）

其实TOP10最难选的就是软件了，5个名额的确是太少了，要是给我选的话我可能要选十几个必备的软件。（218.73.181.55）

紫光拼音输入法：微软再智能，也没它聪明。
WinRAR：浓缩文件，香甜可口！
（202.102.65.237）

QQ：经常沉默的我，不知道什么时候话变多起来了！（61.188.233.4）

OP：没有电脑可以到处蹭机，没有软件只能望机兴叹！好软件，看“实用软件”！（不是广告，是说漏了嘴。）

某日，OP参加网站“龙的天空”（简称龙空）的新年网友聚会，不慎泄露偶大软编辑身份。于是次日龙空上有人曰：

zhuantou

龙空的聚会？没有看见网上有通知啊！是固定圈子的吗？另外，难道大软是龙空的总后台？偶以前大软几乎期期都买啊！

狩日

说到大软，想起一件有意思的事。某年（忘了）大软杂志的书脊是一幅拼图，24本按顺序排好以后是“大众软件”4个字。俺是订了半年的杂志后发现的。一哥们为了把它凑齐，自告奋勇地去买了下半年的杂志。不知道这创意是哪位“达银”想出来的，居然能如此促销杂志！

thisislife

我当电脑“菜鸟”的时候也买过两三年的大软（1995/96/97年），直到不玩游戏了才停。嘀嘀，也是美好记忆的一部分。

默雨

呵呵，同上啊。楼上，握个手先。

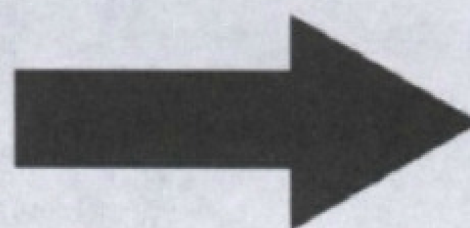
飞来飞去的小猪

俺买大软，结果……全被俺同学拿去当攻略本了-_-!

结果郁闷了邀偶参会的阿飞。阿飞怎么也想不明白：怎么说着说着龙空论坛就成了大软FANS聚会？

晶合后院4.0版升级成功，欢迎你的来访。记住《大众软件》的网上之家晶合后院——http://club.popsoft.com.cn。

网络投票
请往192页



封神榜之软件争霸

■晶合实验室 某某猫

出场“人物”：腾讯QQ、金山毒霸、Windows优化大师、金山游侠。

旁白：追名逐利，逐利追名。人在世上，总不能摆脱“名利”二字。这二字让鸡犬升仙，也让兄弟反目。天神降怒，意欲毁灭众生，重开天地，却也悲天悯人，不忍生灵涂炭。最终灵光一现，赐世人榜单一卷，封神册仙，以世间人之力掌控世间之人。然，仙非全仙，贤非全贤，半仙半贤。至于名利，比之市井布衣，有过之而无不及。

腾讯QQ拖着肥胖的身躯，左摇右晃地上台，众笑。

腾讯QQ：开会啦，开会啦！今天这个会议很重要的啦，不开不知道啦。今天又是封神的日子啦，封神是很重要的啦。看看我啦，进了名人堂，就是大仙啦。我被大家推上这个位子，就要对大家负责的啦；这次封神，就由我主持的啦（一边说，一边搔首弄姿，眉目传情，众大笑）。

众：下去吧，下去吧……

腾讯QQ（怒了，瞪眼环顾四周）：啥子？做人要厚道，这个规矩谁不知道的啦。说到规矩，这次封神的主题就是——（全体齐声：没有规矩……的啦！）大家都领会领导意图的啦，谁有能耐出来遛遛，我先下去躲躲的啦。

锵锵锵……金山毒霸上场，绕场两周半，故意让大家看见他背后威风凛凛的大针头。

金山毒霸（自言自语：终于轮到我了）：前一阵哥们流年不利，支持率接连下降。这次哥们我要是领衔了，大家的好处是大大的（一边说，一边拿出威风凛凛的大针头，对着众人比比划划做注射状），哈哈哈……

Windows优化大师（不知从哪跳出）：住口！你这个残害同门的败类。谁不知道你是趁金山游侠不备，用你的……呃……暗器把他扎伤，才有胆在此招摇撞骗，不然哪有你抛头露面的份。你想领衔，我第一个不同意！

金山毒霸（冷冷地）：我当是谁呢，原来是靠旁门左道修改江湖规矩的“大师”啊，久仰大名。你这第二把交椅坐了这么久，就没想过当当老大？噢，我明白了，你那点三脚猫功夫比上不足，比下无余，要不是用你那点道道钻了江湖规矩的空子，哪轮得到你在这喘气。早和我师兄商量好了吧，他夺了宝座，至少也能保你这个食客在这第二把交椅上混他个一年半载。请问，我可说错了（边说边耍弄大针头，并且面露得意状）？

Windows优化大师（脸色铁青）：你，好小子，我贵为大师，不与你这无耻之徒浪费口舌（内心言道：让你嚣张，等我改了注册表，看你小子怎么运行）。

金山游侠拄着残剑，一瘸一拐地上台。绕台两周半，让众人看见他屁股上面大大的针眼，并努力挤出几滴眼泪。

金山游侠：我真傻，真的。明知道我师弟没安好心，没经受住诱惑，还是跑到他那儿喝了酒。哪知三杯下肚就不省人事。当时只当自己不胜酒力，后来听人说，“怕是酒里下药了吧”才反应过来。等我醒了之后，发现师父传给我的宝剑断为两截，屁股也残废了。我，我好命苦啊！哼，毒霸，我早知道你觊觎我的掌门位子很久了。师父当年没把掌门位子传给你，就是因为你的招式太过阴毒。没想到，身为同门，你竟用这么卑鄙恶毒的手段对待我。要不是Windows优化大师兄看穿你的狼子野心，鼎力相助，我还不连命都没了（对一旁的Windows优化大师投以感激的目光）。你要是给封了大神，这天下还不知道要被你搞成什么样子。

金山毒霸：你们两人还真是一唱一和，果然都是用相同伎俩靠改规矩、钻空子才活下来的主儿。说我卑鄙，可我这身功夫也是硬碰硬打出来的。不服气就来试试，别说单挑，就算你们两个一起上，也动不得我半根汗毛。

金山游侠：好，我今天就要替师父清理门户，除掉你这个恶贼！

Windows优化大师：游侠兄，我来助你一臂之力！

金山游侠＋Windows优化大师（异口同声，作大无畏革命者状）：觉悟吧！玩转猫腻大法……

金山毒霸：我扎，我扎，我扎扎扎……

三人眼看就要开打起来，突然间狂风大作，飞沙走石，天空出现一片闪闪发光的圆盘状云彩，将日光遮了个密密实实

混乱中有人大喊：“不好啦，盗版来啦，大家快逃命吧！”金山游侠、Windows优化大师等人一听，马上谁也顾不得谁，你踩我，我踏你，乱作一团，只顾逃命，连今天来干什么都忘得一干二净。只见刚刚还拖着瘸腿的金山游侠，竟然跑得比网际快车还快。金山毒霸只听见金山游侠最后扔下一句：“你厉害，你把这个大‘病毒’杀了，我们这辈子都让你当老大……”

编辑推荐软件榜

推荐编辑 iCat

名称	推荐理由
POCO 0.20	新兴的P2P软件，2004年第1期《大众软件》上介绍过，本猫比较容易“以貌取人”，所以一下被它吸引了。
MyIE2 0.9.12	基于IE的多页面浏览器，很早就用过，不过那时还是第一版，很不成熟，所以就放弃了。现在不同了，它已经发展为同类产品中的最强者（个人观点），缺点是速度有点慢。
Net Transport 1.70.221	中文名是“影音传送带”，顾名思义，这是个下载流媒体的好东东。不过它的功能并非只限于此，本猫已经用它代替FlashGet了。
天网防火墙个人版 2.51	现在个人用户也越来越重视网络安全了，不过防火墙这东西可不是人人玩得转的。“天网”是免费软件，简单易用，资源占用小，值得向普通用户推荐。
Total Commander 6.01	世界上最好的资源管理器（对不起，我有点激动），虽然样子丑一点，但是对于需要经常管理硬盘资源、又要经常访问局域网和上FTP的用户来说，用它再合适不过了。

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	6.01
Winamp	5.01
腾讯QQ	2003III
WinZip	9.0Beta
豪杰超解霸	3000

本月TOP TEN获奖者

手机投票

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码（软件代码见读者调查表背面）

获奖者

1361XXXX375 1352XXXX995
1394XXXX989 1370XXXX722
1385XXXX793

奖品为价值298元的64MbPretecTINY闪盘。

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者 河北 徐峰
江西 朱甫典 北京 王育春
江苏 乔露
湖南 朱文韬

奖品为价值199元的微软鼠标键盘套装。

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

福建省 沈嘉洪 江西省 罗鑫
天津市 金美莹 江苏省 黄刚
山东省 陈浩 浙江省 金烁
河北省 刘晨 山西省 张威
内蒙古 王晓航 黑龙江 王冷
湖北省 陈颢 四川省 王明
重庆市 向都 湖南省 李江宁

奖品为价值88元的汉王发热鼠标。

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山毒霸	6	1	809	↑	金山公司
Windows优化大师	5.8Build4.0112	2	783	○	鲁锦
WinRAR	3.3Beta5	3	750	○	Eugene Roshal
金山游侠	V	4	748	↓	金山公司
网际快车FlashGet	1.40	5	620	○	JetCar软件工作室
Real Player	10.0	6	575	○	RealNetworks
超级兔子魔法设置	5.81	7	564	↑	蔡旋
金山快译	2003	8	560	↓	金山公司
瑞星杀毒软件	2004	9	452	○	北京瑞星公司
Photoshop	CS	10	447	↓	Adobe Systems Incorporated
金山影霸	2003	11	440	↓	金山公司
Flash	MX 2004	12	344	↑	Macromedia
虚拟光驱	8.0	13	343	↓	东石软件公司
NetAnts	1.25	14	317	↑	洪以容
MS Office	2003	15	289	↓	Microsoft
3ds MAX	6.0	16	243	NEW	discreet
江民杀毒软件KV2004	2004	17	230	↑	北京江民公司
Windows Media Player	9.0	18	213	NEW	Microsoft
紫光拼音输入法	3.0	19	194	○	清华紫光软件股份有限公司
朗玛UC	3.5测试版	20	112	NEW	朗玛信息技术有限公司

本榜所列软件版本号截止于2004年01月15日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.40	685 953
2	RealOne Player Golden官方中文版2.0 Build 6.0.11.868	623 149
3	WinRAR官方中文版3.2	474 772
4	腾讯QQ 2003简体中文正式版2003 II	436 980
5	Windows Media Player For 9X/2K中文版9.0	283 978
6	豪杰超级解霸3000	261 693
7	NetAnts（网络蚂蚁）1.25	224 364
8	Winamp 2.95简体中文汉化标准版	198 209
9	金山毒霸下载版	182 896
10	极品五笔5.5增强版	169 874

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN